HECHA EN ARGENTINA

SENSACIONAL NUMERO ANIVERSARIO!

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

OCTUBRE 1998 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 1 • NUMERO 12



GRIM FANDANGO™

La más compleja, intrigante y bizarra aventura gráfica de LucasArts. Enterate de qué se trata!

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

Tomb Raider III

La nueva aventura de Lara Croft: Más de lo mismo, o una experiencia innovadora? Te contamos todos los detalles de este nuevo arcade!

FIFA '99

Te mostramos en exclusiva todas las imágenes y un informe completísimo del nuevo juego de fútbol de Electronic Arts

EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL SANITARIUM Y LA SEGUNDA PARTE DE LA GUIA DEL COMMANDOS

Reviews: Rainbow Six • PC Futbol 6.0 Extensión 1 • The House of the Dead • HardWar

GRIM FANDANGO

Que LucasArts es la reina indiscutible del género de las aventuras gráficas está muy claro. Que Tim Schaffer es uno de los más brillantes creadores de historias para este género, también. Basta mirar su historial para comprobarlo. Pero, ¿Puede una aventura gráfica que no posee interface y que se puede controlar mediante un pad, mantener el espíritu clásico de las mismas? Enterate de esto y mucho más sobre la última aventura de LucasArts, en la nota principal de este mes.

Nota del Editor

Este mes la redacción de XTREME PC fue una verdadera revolución. No sólo porque estuvimos muy ocupados (como siempre) preparándoles un nuevo número con toda la data sobre lo que aconteció durante el mes de Septiembre en el mercado de los juegos para PC, sino viendo como podíamos agradecerles el haber cumplido juntos nuestro primer año de vida. Creo que finalmente llegamos a la decisión correcta. No sólo este nuevo número contiene una mayor cantidad de páginas, sino que posee mejoras en la encuadernación para facilitar su lectura y conservación. Pero después de todo, ¿Hay mejor satisfacción que brindar a nuestros fieles lectores, un producto cada vez mejor? Como habrán visto en la tapa la estrella de este número es Manuel "Manny" Calavera y su primera aventura: Grim Fandango, de LucasArts. En la nota correspondiente se podrán enterar de todos los detalles que encierra esta original aventura del creador del Full Throttle. También en estas páginas encontrarán un completo informe sobre emuladores con cuadros de referencia de donde conseguir los mejores de cada máquina y una entrevista exclusiva con el único argentino que participa activamente del proyecto MAME: Ernesto Corvi. Nos vemos en nuestro número de Noviembre, donde como siempre les tendremos preparada una nueva visita al fabuloso mundo de los juegos para PC.



PCFútbol 6.0 Extensión 1

Dinamic nos presenta un update de PCFútbol y el nuevo PC Calcio 6.0 ahora con soporte para 3Dfx.



LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

OCTUBRE 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR: Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION: Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE: Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Diego Bournot, Durgan A. Nallar, Santiago Videla, Máximo Frias, Miguel García

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A.

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR / EXTERIOR: D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

CACERIA AL AIRE LIBRE, SIN MOVERNOS DE NUESTRA PC

ASC Games anunció para Noviembre el lanzamiento de este título que planea arrasar con todo. ¿De qué se trata? The Nashville Network Outdoors Pro Hunter es un simulador de cacería que usará el aclamado engine de Unreal, y contará con un montón de detalles. Dreamforge Intertainment (el mismo equipo que produjo Sanitarium) será la responsable de hacer realidad esta fantástica idea.

El engine desarrollado por Epic MegaGames tiene la capacidad de producir increíbles exteriores, con formas de vida simuladas con mayor inteligencia que utilizando cualquier otra alternativa, por lo que se esperan resultados increíbles

Para empezar diremos que habrá varios terrenos y estaciones diferentes para cazar, además existirán modos de torneo a los que podremos jugar en LAN o mediante Internet.

Los jugadores disponen de un total de 12 armas, además de los accesorios, y lo mejor de todo hasta contará con perros para señalar las presas. TNN Outdoors Pro Hunter tendrá tres modalidades de juegos: Small Game donde las presas serán ardillas, conejos o codornices; Big Game para dispararle a pavos, ciervos o alces; y por último aves migratorias como patos, gansos o palomas.



Como verán no se salva nadie...uno de los elementos aportados por este título a los recientemente aparecidos simuladores de cacería, es la discriminación de zonas de impacto, es posible que un animal que no haya sido herido de manera fatal logre finalmente escapar...

La pregunta del millón es...¿Qué sucederá en el modo multiplayer cuando un jugador se encuentre con otro que haya cazado una presa mejor que la de él? ¿Se armará un buen Quake para definir quién merecía cazarla?





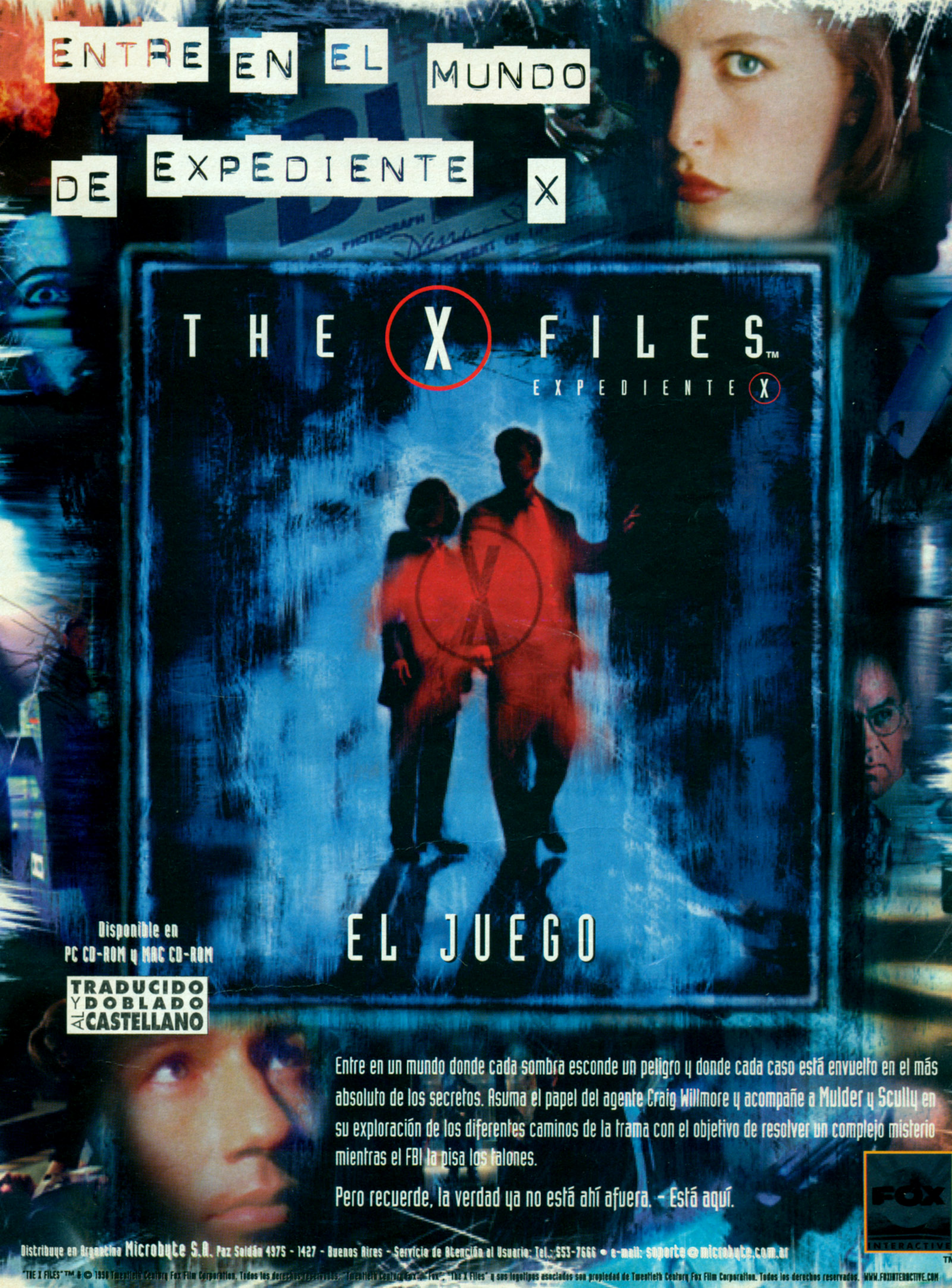
NUMEROS ATRASADOS EN EL INTERIOR!



Si vivís en el interior y te falta para completar tu colección algún número de nuestra maravillosa revista, o tal vez te guste tanto que querés tener dos ejemplares del mismo número, ¡ahora podés hacerlo de una manera sencilla y rápida! Lo único que tenés que hacer es acercarte a cualquier sucursal del Correo Argentino y enviar un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares que necesites a la siguiente dirección:

Martín Varsano
Casilla de Correo 1488 (1000)
Correo Central - Buenos Aires

Y presto! En cuestión de días los ejemplares aparecerán por tu casa a vuelta de correo. Ah! No te olvides que también podés pedirle a tu quioskero los números atrasados (en caso de que te dé fiaca ir hasta el correo) que él los pide a nuestra distribuidora, y también en un par de días los podés retirar por el quiosko.


ENTRE EN EL MUNDO DE EXPEDIENTE X
THE X FILES™
EXPEDIENTE X
EL JUEGO
Disponible en PC CD-ROM y MAC CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
Entre en un mundo donde cada sombra esconde un peligro y donde cada caso está envuelto en el más absoluto de los secretos. Asuma el papel del agente Craig Willmore y acompañe a Mulder y Scully en su exploración de los diferentes caminos de la trama con el objetivo de resolver un complejo misterio mientras el FBI la pisa los talones.
Pero recuerde, la verdad ya no está ahí afuera. - Está aquí.
FOX INTERACTIVE
Distribuye en Argentina Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Servicio de Atención al Usuario: Tel.: 553-7666 • e-mail: soporte@microbyte.com.ar
"THE X FILES" ™ & © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. "Twentieth Century Fox", "Fox", "The X Files" y sus logotipos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. WWW.FOXINTERACTIVE.COM

Braveheart en la PC

William Wallace vuelve recorrer Escocia en este juego de Eidos Interactive

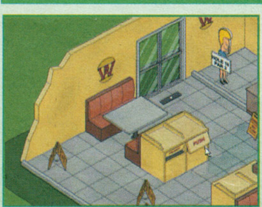


Muchos de nosotros habremos visto la impresionante película protagonizada por el actor/director Mel Gibson titulada "Corazón Valiente", un verdadero éxito.
Pues bien, Eidos Interactive ha adquirido los derechos de Paramount Pictures y 20th Century y está trabajando intensamente en la producción de este juego, que como verán en las fotos está bastante avanzado.
Durante el juego se podrá interactuar con imágenes modeladas de los personajes principales como William Wallace, Robert the Bruce, Muron, King Edward, Stephen y Hamish. Las negociaciones por incluir escenas de la película se están tramitando.

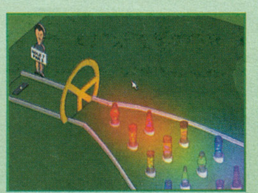


El objetivo del juego será unificar a los clanes de escoceses (optando por uno de los dieciséis disponibles) para poder expulsar a los invasores británicos de esas tierras durante el siglo 12.
El engine con el que se está creando este juego es muy potente, permite simular los cambios de iluminación según la hora del día en que transcurran los hechos, y sus efectos consecuentes en las batallas.
Además la calidad de gráficos y movimientos de las unidades, junto a los escenarios que recrean la Escocia de aquel tiempo son avasallantes.

Beavis & Butt-head juegan al golf



GT interactive presentará muy pronto un juego muy simpático basado en los famosísimos personajes de la MTV llamado Beavis & Butt-head Bunghole In One.
Se trata simplemente de un juego de minigolf, en donde estarán presentes todos los sitios de la serie de dibujos animados como Burger World, Nacho Pichu o Mr. Van Driessen's Psychedelic Playground.
Podrá ser jugado en Multiplayer hasta por tres personas simultáneamente utilizando a los personajes más populares como Beavis, Butt-head, Tom Anderson, Mr. Van Driessen o Todd.
¿Habrá cabida en este juego para el increíble Cornholio? Esperemos que si...



SIERRA A TODA VELOCIDAD

El Dodge Viper está identificado entre los autos más veloces del mundo... Algunos, especialmente los norteamericanos, opinan que es el mejor de todos.
Este nuevo título de Sierra Sports te permitirá ponerte al volante de un flamante Dodge Viper GTS o de su exclusivo modelo GTS-R y ponerlo al máximo de tus exigencias.
A medida que vayas haciendo carrera como conductor podrás con el dinero que ganés ir mejorando tu vehículo hasta hacerlo como en tus sueños, a través de hasta cuarenta modificaciones posibles..
En la liga de automovilismo solamente participarán vehículos de este modelo, siendo un total de veinte los circuitos a recorrer.
Los niveles de dificultad serán tres, variando en realidad entre las posibilidades de arcade y simulador. Los arreglos en el garage serán un factor determinante a la hora de ganar una carrera.
Modos de juegos para varios jugadores y el ahora clásico Ghost que permite intentar batir nuestros propios records también estarán en Viper Racing, y lo mejor de todo a pesar de sus excelentes gráficos que prometen que será un título de gran calidad, el precio de venta en U.S.A será solamente $29.95.

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Commandos: B.E.L.	Eidos	Estratégicos	1
2	Unreal	Epic Megagames	Acción/Arcades	3
3	C. del Mundo: Francia '98	EA Sports	Deportes	2
4	Quake 2	id Software	Acción/Arcades	4
5	FIFA: RTTWC '98	EA Sports	Deportes	6
6	Mortal Kombat 4	Midway	Acción/Arcades	9
7	Battlezone	Activision	Acción/Arcades	7
8	Starcraft	Blizzard	Estratégicos	8
9	Tomb Raider II	Eidos	Acción/Arcades	5
10	Sanitarium	Dreamforge	Aventuras / RPG	-

Bueno, señores, en nuestro número aniversario pocos cambios se han manifestado en este ránking, que todos los meses nos ayudan a confeccionar.

Los cambios que podemos mencionar son la entrada de una nueva aventura gráfica, el Sanitarium, que seguramente de a poco se irá haciendo su lugar con el transcurrir de los meses. También vale la pena destacar el pequeño "enroque" que se ha producido entre el segundo y tercer puesto de nuestro ránking, poniendo al Unreal en un peldaño más arriba. El Commandos sigue liderando el gusto de nuestros lectores, que se mantuvo intacto desde el mes pasado.

Pasando a otro tema, felicitamos a nuestro ganador de este mes por haberse molestado en enviarnos su ránking de juegos predilectos, y el susodicho es ***Rodrigo Javier Vargas****, de Avellaneda, Buenos Aires. Tu juego lo podés retirar en Larrea 785 15 "B" los miércoles de 12 a 18 hs.*

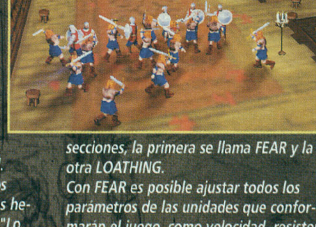
MYTH 2: SOULBLIGHTER

INCLUIRA UN PODEROSO EDITOR DE NIVELES

Todos recordamos la primera parte de este espectacular juego de estrategia que surgió de la nada para colocarse entre los mejores de la historia, gracias a su diseño, y al potencial de la tecnología que se utilizó para realizarlo.

Como era inevitable, Bungie Software está preparando para este fin de año una secuela, y entre los anunciamientos declaró que contará con el editor de niveles original.

"La grandeza de un juego en muchos casos depende de la capacidad de las herramientas con que ha sido hecho". "Lo mejor para un fanático es brindarle la experiencia de poder ajustar Myth 2 a su medida"



Este editor estará conformado por dos secciones, la primera se llama FEAR y la otra LOATHING.

Con FEAR es posible ajustar todos los parámetros de las unidades que conformarán el juego, como velocidad, resistencia, poder de ataque, etc, mientras que LOATHING es la sección que nos permite diseñar nuestro propio mapa 3D.

Lo mejor de LOATHING es que además de todo lo que viene incluido en Myth 2 podemos aplicarle nuestras propias texturas a los terrenos, e inclusive sonidos en los lugares que indiquemos.

Gracias a este editor podremos hacer con Myth 2 lo que queramos, y ni hablar de la re jugabilidad, ya que seguramente gracias a esto aparecerán niveles hechos por usuarios, como sucedió con otros juegos clásicos de estrategia.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

■ Eidos compra a Crystal Dinamic

El mercado actual de los juegos para PC exige que para perdurar las empresas más pequeñas sean absorbidas por otras más grandes, creando bloques de producción de juegos que luchan por el liderazgo.

EIDOS Interactive, famosa especialmente por sus títulos de la serie Tomb Raider y algunos otros muy importantes como el exitoso Commandos o el Daikatana, próximo a aparecer.

La última operación estratégica que ha realizado esta compañía que rápidamente se consiguió un lugar entre las mejores fue adquirir Crystal Dinamic, productora de Gex y Legacy of Kain entre otros tantos títulos.

La compra fue por 47,5 millones de dólares y el objetivo de EIDOS es permitir que esta empresa siga trabajando con autonomía en los proyectos de GEX 3, The Unholy War, Akuji the Heartless y Legacy of Kain: Soul Reaver.

Al parecer ambos lados confían en el potencial de los mencionados juegos, pero sabe que necesita la fuerza en la distribución que EIDOS tiene para alcanzar la cumbre.

ESTOS SON LOS GANADORES DEL



PRIMER PREMIO



FEDERICO WINDMANN
DNI 29.076.190

SEGUNDO PREMIO

CONRADO MARTIN
LOPEZ SOUTRIC
DNI 23.671.219





TERCER PREMIO

PATRICIO IVAN
MADRUGA
DNI 23.217.566

LOS GANADORES PUEDEN RETIRAR LOS PREMIOS DE 12 A 18 HS.
LOS DIAS MIERCOLES EN LARREA 785 15 "B" - CAP. FED.

FECHAS DE SALIDAS

Abes's Exodus	GT Interactive	Primavera 98
Age of Empires II	Microsoft	Verano 99
Alien Vs Predator	Fox	Primavera 98
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Primavera 98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	Primavera 98
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Primavera 98
Birth of the Federation	MicroProse	Primavera 98
Blood 2	Monolith	Primavera 98
Caesars 3	Sierra	Primavera 98
Centipede	Hasbro	Primavera 98
Combat Flight Sim.	Microsoft	Primavera 98
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Primavera 98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Verano 99
Dark Vengeance	GT Interactive	Primavera 98
Descent III	Interplay	Primavera 98
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Verano 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Verano 99
Earthworm Jim 3	Interplay	Primavera 98
European Air War	MicroProse	Primavera 98
Falcon 4.0	MicroProse	Primavera 98
Fallout 2	Interplay	Primavera 98
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Primavera 98
Fighter Squadron	Activision	Primavera 98
Fighting Steel	SSI	Primavera 98
Final Countdown	Impact	Verano 99
Flanker 2.0	SSI	Verano 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Verano 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Primavera 98
Game of Life	Hasbro	Primavera 98
Grand Prix Legends	Papyrus	Primavera 98
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heavy Gear II	Activision	Primavera 98
Heretic II	Raven/Activision	Primavera 98
Homeworld	Sierra	Primavera 98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 98
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Otoño 99
Interstate '82	Activision	Verano 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Primavera 98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	Primavera 98
Klingon Honor Guard	MicroProse	Primavera 98
Knockout Kings	EA Sports	Verano 99
LAPD 2100 AD	EA	Verano 99
Luftwaffe Commander	SSI	Primavera 98
Madden 99	EA Sports	Invierno 99
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Verano 99
Messiah	Shiny/Interplay	Verano 99
Myth II: Soulblighter	Bungie	Primavera 98
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Primavera 98
Omikron	Eidos Interactive	Verano 99
Phantom Ace	Virgin	Primavera 98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	Verano 99
Prey	Apogee/3D Realms	Verano 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Otoño 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Verano 99
Quest for Glory V	Sierra	Primavera 98
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Return Fire 2	MGM	Primavera 98
Return to Krondor	7th Level	Primavera 98
Revolution	Fenris Wolf/GT	Primavera 98
Screamer 3	Virgin	Primavera 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Settlers III	Blue Byte	11/98
Skies	SegaSoft	Primavera 98
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	Primavera 98
SimCity 3000	Maxis	11/98
Space Bunnies Must Die!	Ripcord	Primavera 98
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Verano 99
StarCon	Accolade	Primavera 98
Starship Troopers	MicroProse	Primavera 98
Star Trek: First Contact	Microprose	Primavera 98
Starsiege	Sierra	Primavera 98
Stratego	Hasbro	Primavera 98
Tomorrow Never Dies	MGM	Primavera 98
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	Primavera 98
Ultima: Ascension	Origin/EA	Navidad 98
War of the Worlds	GT Interactive	Primavera 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Primavera 98

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

HARD & TECH
COMPUTACION

Av. Santa Fé 2143 (1123)
Teléfono / Fax: 825-4601

Atendido por especialistas, que te brindan el más completo asesoramiento

UN MUNDO DE ENTRETENIMIENTOS

MAS DE 2000 TITULOS / NOVEDADES EN SIMULTANEO CON EEUU

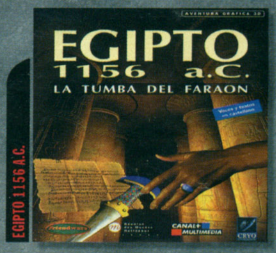








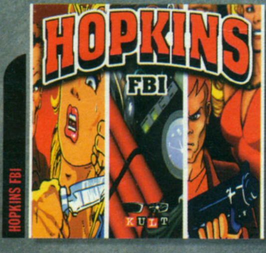
















ENVIOS AL INTERIOR TODAS LAS TARJETAS





previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:

Además:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estrategicos
- **COMPAÑIA:** *Illusions Machines*
- **DISTRIBUYE:** *Virgin Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo: No está disponible* *Completa: Finales de 1998*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.illusionmachines.com

Dawn of War

La compañía Illusion Machines, nos muestra los últimos avances acerca de su más reciente producción

Por Santiago Videla

Dawn of War, estará ambientado en un mundo prehistórico donde tres razas, los Cro-Magnon, los Neanderthal, y los Saurians (reptiles inteligentes), tendrán que sostener inevitables enfrentamientos unos con otros, para tratar de ganar el control de las pocas tierras habitables, en las que buscarán consolidar su civilización.

De acuerdo con comentarios hechos por Chris Bauer, director de diseño en este proyecto, el juego incorporará algunos conceptos que hasta el momento no se había utilizado en este género, con los cuales pretenderán darle un enfoque un tanto más elaborado.

El más importante de estos conceptos es que además de haber unidades con funciones específicas dentro de cada una de las tres razas, también existirán unidades, o en este caso habitantes, a los que nosotros mismos tendremos que asignarle una función determinada. Estas funciones serán las siguientes: buscador de recursos (estos serán los encargados de conseguir comida para nuestra gente, y madera y piedras para las construcciones), pensadores (ellos se encargarán de descubrir nuevos artefactos o de mejorar el rendimiento de los que ya tenemos), guerreros y guardias, a los que podremos utilizar para custodiar las estructuras más importantes de nuestro poblado.

Es importante destacar, que ninguna de las funciones que mencioné anteriormente es fija, nosotros podremos reasignar a un personaje otro tipo de tareas en cualquier momento del juego, por otra parte, también habrá que tener en cuenta que cada miembro de nuestra tribu tendrá ciertos atributos, y a medida que vayan realizando distintas actividades podrán incrementar su nivel de experiencia, y con él sus habilidades.



Tendremos que asignarle a cada habitante de nuestra aldea una función específica para lograr el éxito.

Una variante bastante interesante, que presentará Dawn of War, es la forma de aumentar nuestra población, que a pesar de hacerse de una manera muy natural, es la primera vez que se usa en un juego de este tipo. Como podremos ver, en nuestra tribu habrá habitantes de ambos sexos, de manera tal que para conseguir nuevos reclutas, bastará con formar una pareja, hacer que entren en una tienda y luego...

Por otra parte, también habrá que prestar atención a las habilidades especiales que tendrán nuestros personajes, ya que al momento de procrear, estas habilidades serán hereditarias.



A medida que vayamos explorando el terreno, encontraremos con todo tipo de obstáculos.

La última variante importante que presentará Dawn of War, es la posibilidad de hacer que nuestros aldeanos, utilicen distintos objetos, que además podrán ser combinados entre sí, un ejemplo de esto es que si hacemos que un constructor consiga un balde y lo llene con agua venenosa, y a su vez, hacemos que nuestros guerreros mojen sus flechas en esa agua, conseguiremos que los guerreros puedan tirar flechas envenenadas.

En lo que se refiere al terreno, este juego tendrá un engine que permitirá deformarlo y desnivelarlo en tiempo real y a simple vista podrá notarse como el terreno se va modificando, por ejemplo: cuando los buscadores de recursos vayan a extraer rocas, se verá como con cada golpe de pico, el hoyo que están cavando se hace más y más profundo.

Gráficamente, el nivel de este juego estará a la par de la mayoría de los títulos de este género, y también tendrá opciones para que podamos jugar con gráficos en 65000 colores.

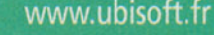
Por el momento, este juego continúa en etapas de desarrollo, y se espera que esté en el mercado alrededor de fin de año. Por ahora sólo queda esperar a que esté disponible dentro de poco tiempo un demo para poder ver más detalladamente todas sus posibilidades.

S.C.A.R.S.

El Super Computer Animals Racing Simulator de Ubisoft puede ser muy interesante

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Vivid Image Studios*
- **DISTRIBUYE:** Ubisoft
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Diciembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.ubisoft.fr



Es notorio el crecimiento que la compañía francesa Ubisoft está realizando durante los últimos tiempos, y parece aplicar una fórmula que no falla en cada uno de sus último productos.

¿De qué se trata? Es muy sencillo, apunta siempre a un estilo de juego arcade y masivo sin descuidar lo que a jugabilidad respecta, a eso se le agrega que los gráficos en sus juegos son coloridos y se obtiene, sumándole la banda de sonido que acompaña y la tecnología de última generación, un éxito seguro.

Hace algún tiempo su juego POD tuvo muy buena aceptación en el mercado europeo y fue uno de los primeros en implementar la tecnología MMX.

Este nuevo S.C.A.R.S tiene algunas similitudes con aquel juego, sólo que esta vez se cometieron menos errores, obteniendo un producto de mayor calidad que resalta a primera vista.

La acción se lleva a cabo en el futuro, exactamente en el año 3000 donde el mundo ya no pertenece a los seres humanos, sino a 9 super computadoras que se disputan el poder.

Cada cierto tiempo, éstas organizan una competencia, para demostrar cuál de ellas es la mejor. Esta consiste en una carrera por nueve mundos virtuales, con entornos y motivos completamente diferentes.

Estos circuitos son tal vez el principal atractivo del juego, por la originalidad y la atmosfera creada y porque a pesar de la alta velocidad, tienen una dificultad apropiada, y un montón de detalles agradables (aunque ya los vimos en algunos otros juegos) como naves que sobrevuelan mientras conducimos.



El nivel de detalle siempre presente lo hace atractivo a primera vista.

Cada máquina ha creado su propio vehículo, inspirándose en los entonces desaparecidos animales (LK Lion, Cheetah V10, Mammoth 4X4, Scorpio X-2, Tiger Shark, Rhino Roadster, Panther, GT Cobra, Mantis V-Twin) que una vez poblaron la tierra.

No se trata tan sólo de una mera carrera, cada vehículo está ferozmente equipado para destruir a sus adversarios, lo que le da otro estilo al juego, ya que además de saber conducir habrá que pelear bien.

Durante los recorridos podremos recoger Power Ups (que facilitarán nuestro juego) como bombas de tiempo, armamento extra, escudos, turbo propulsor, etc.



Los vehículos dejan una estela luminosa al moverse a altas velocidades.

Durante los nueve circuitos se nos irán abriendo posibilidades de recorrido que deberemos elegir, consiguiendo un total de 72 tramos diferentes.

Todos estos elementos hacen que S.C.A.R.S tenga una jugabilidad muy valiosa, teniendo en cuenta todas las posibilidades de juego. Además de que cada vehículo es bastante diferente a los demás, lo que nos exige elaborar una estrategia diferente para poder vencer.

Por otra parte los enemigos cuentan con un sistema de inteligencia artifical donde se analiza nuestro estilo de juego, y se adapta al mismo manteniendo un desafío constante.

En cuanto a los gráficos, éstos son de excelente calidad y saca muy buen provecho de los beneficios que las placas aceleradoras otorgan. Todo tipo de efectos especiales y de luces estarán presentes, haciendo que en este aspecto sea sumamente atractivo a primera vista. Unos de los más impresionantes es el de la estela de luz que dejan los vehículos con la velocidad.

Cuenta con varias cámaras seleccionables, cuando optamos por una muy cercana aunque no es recomendable para jugar, es ideal para apreciar el detalle de las texturas que se han aplicado a los polígonos de cada nave.

Un sistema de playback está incluido para reveer los momentos más interesantes de la carrera, que a la vez tiene una variedad de opciones que podremos ajustar.

El estilo de juego es muy sencillo, ideal para quienes buscan algún lugar nuevo para saciar su sed de velocidad, sobre todo en el modo multiplayer que soporta via red hasta ocho jugadores simultáneos.

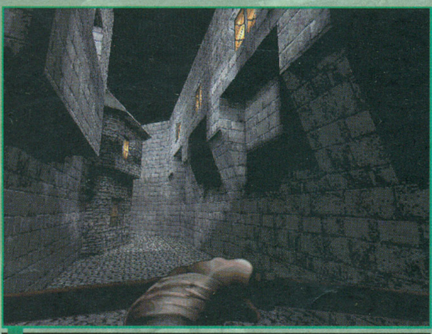
El juego esta siendo producido en Inglaterra por los estudios Vivid Images y saldrá a la venta en Diciembre del 98.

Thief: The Dark Project

Un arcade 3D en el extraño mundo que Looking Glass ha creado

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Looking Glass Studios*
- **DISTRIBUYE:** *Eidos Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Primavera 98.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.eidosinteractive.com



El oscuro mundo donde transcurre esta historia facilita el trabajo a Garret.

Después de atar varios cabos sueltos y definir algunos cambios profundos, Looking Glass Studios se encuentra en condiciones de hablar de este juego bastante original, que pretende mostrar la tecnología de los arcades 3D desde otra óptica.

• La Historia

Garret es un ladrón, pero no uno cualquiera... El es un verdadero profesional, toda su vida la dedicó muy profundamente a su trabajo, y poco a poco se fue ganando un merecido respeto, a causa de sus hazañas que le dieron una excelente reputación.

Una tarde, un extraño y noble caballero llamado Constantine lo citó para encomendarle un trabajo. Pensaba que se trataba simplemente de otro "encargue" sencillo, a los que estos señores lo tenían acostumbrado...pero estaba vez el asunto iba bastante más allá...

El Orden del Martillo, es la organización criminal más peligrosa y violenta del estado, su fortaleza es impenetrable. La misión de Garrett consiste en infiltrarse en ésta y robar su más preciado artefacto religioso, para llevárselo a Constantine.

Garret sabe que este es el trabajo más difícil que le han encomendado, también que probablemente sea el último, pero... ¿Cómo resistir la tentación? Después de todo...El siempre supo que es el mejor de todos...

Se anticipa que habrá muchos giros inesperados, y que a medida que nos acerquemos al final más nos preguntaremos quién es verdaderamente Constantine, y cuáles son sus propósitos... ¿Estaremos haciendo lo correcto o nos estará manipulando para servir a una causa fatal? La verdad será revelada...esperemos que puedas aceptarla.

• Un mundo eternamente oscuro

¿Qué mejor aliada de un buen ladrón que la propia oscuridad? No es casualidad que The Dark Project se desarrolle en un mundo 3D sumergido en las tinieblas. Si bien el entorno es fantástico, no es precisamente medieval como se acostumbra generalmente, más bien se identifica con parajes del siglo pasado, en una fuerte mezcla donde la hechicería también coexiste.

Para entender visualmente mejor de lo que estamos hablando, bastaría en pensar en films como Brazil o The City of the lost Children, ambos con una expresión gótica muy definida.

• El equipo especial

Estar bien preparado es la clave del éxito de cualquier ladrón, por eso nuestro personaje cuenta con una variedad de útil equipamiento que lo sacarán de un apuro en más de una ocasión.

Entre estos, tenemos a nuestra espada más confiable para terminar rápidamente con esos indeseados "encuentro cercanos", el arco...tan silencioso como mortal y una variedad de flechas especiales para cada ocasión.

Las flechas de agua, están diseñadas para extinguir las antorchas, dejando las habitaciones en absoluta oscuridad para operar. Otras engañan a los guardias, simulando pasos que los conducen por direcciones erróneas, otorgándonos libertad para infil-






La perspectiva y la iluminación dan una sensación de penumbras permanente.

tarnos, y por último están las que al explotar recubren la habitación de una sustancia que silencia los ruidos de nuestros pasos, haciéndonos aún más sigilosos.

También es imprescindible el uso de las





ganzúas, para desbaratar las más seguras cerraduras, y otra serie de artefactos especiales para emboscar a nuestros enemigos, que usaremos ocasionalmente.

• El juego

El desarrollo del juego estará dado en tres actos, cada uno con varias misiones y escenas intermedias. Se puede decir que serán lineales en cuanto a los objetivos, pero ofreciendo amplia flexibilidad según la manera en que cada jugador saque provecho de las habilidades de Garrett.
Es decir que los objetivos estarán planteados antes de comenzar la misión, la manera en que se lleven a cabo depende de la habilidad e instinto de los jugadores.
Cuando se pensó en desarrollar Thief, la idea era crear un arcade 3D en donde la estrategia a emplear a cada momento estuviera por encima del resto de los componentes. La verdadera intención era no caer en la categoría de los juegos de acción como Quake, en donde gracias a la pobre inteligencia artificial, realmente no hay que pensar demasiado en lo que se está haciendo mientras se juega.

Para eso fue necesario experimentar constantemente, en busca de una jugabilidad que realmente valga la pena, y ese es el principal motivo por el cual ha sido retrasado desde febrero de este año, fecha en la que tuvo que haber sido lanzado.

Los enemigos tendrán un movimiento inteligente y fluído. A cada uno de ellos se le asignarán áreas de patrullaje y reaccionarán según las circunstancias. Por ejemplo, si somos descubiertos, es posible de que grite por ayuda, la cual sólo conseguirá en el caso de que otro guardia se encuentre lo suficientemente cerca como para escucharlo.

Dark Project será bastante diferente a todos los arcades 3D aparecidos hasta el momento, buscando alcanzar más realismo en los escenarios, haciendo que estos sean algo más que los sitios que el jugador recorre, para eso es necesario que haya interacción.

Para esto, a cada uno de los objetos que lo componen se le ha dado propiedades verdaderas. Cada elemento tendrá un peso, y reaccionará en relación a la fuerza que se ejerce sobre el mismo, de esta manera una mesa puede ser movida hasta otro sitio para subirnos encima de ella y alcanzar sitios más altos.

Además habrá una reacción según las combinaciones que se realizen, por ejemplo si la acercamos hacia donde hay fuego, entrará inmediatamente en combustión, y si luego la tiramos al agua se apagará.

Las flechas también estarán sometidas a propiedades físicas, rebotando si impactan en un muro o incrustándose en la madera. O en aquellas situaciones donde Garret nada por debajo del agua, las flechas de fuego obviamente no se encienden, y las que se disparan serán a reducida velocidad.

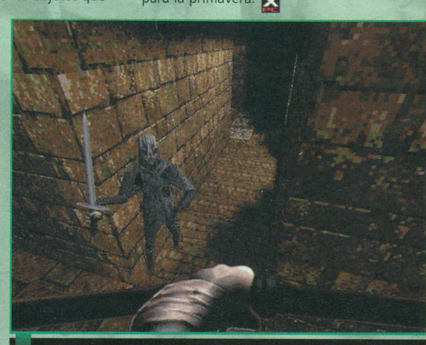
Todos estos detalles harán que Thief sea un juego muy real, donde las cosas no pasan porque sí y haya mucha lógica en las acciones que decidamos ejecutar, pero acuerdense que se trata de un mundo único y ficticio que también tiene sus propias reglas.

El modo de Multiplayer soportará las opciones más populares, como Death Match o Capture the Flag y podrá ser jugado hasta por ocho personas simultáneamente.

El motivo por el cual no se ha aumentado el número de jugadores simultáneos por partida, es que según los diseñadores de Thief, es el ideal para que se conserve la jugabilidad.

• Clonclusión

A pesar de que la utilidad de desarrollo usada por Looking Glass es tan completa y eficiente que permite modificar cualquier aspecto del juego sin necesidad de recurrir a los programadores, el proyecto sufrió inevitablemente las consecuencias que trae cualquier intento ambicioso y revolucionario, y el precio se paga con postergaciones. Las última fotos presentadas demuestran que el producto avanzó bastante, y en lo que respecta a gráficos cambió notablemente. Finalmente parece estar casi listo y si todo sale como está planeado, Thief: The Dark Project estará disponible para la primavera.


Aún sin aceleración por hardware, los gráficos están muy bien realizados.



Parana 504, Buenos Aires 1017 Tel 3711316

Novedades

el mejor software or

PCBasket 6.0

■ **Nuevo Pro-mánager:** con control total sobre tu equipo: remodela el pabellón, contrata a los empleados, decide altas y bajas, define las tácticas y dirige los entrenamientos.

■ **Nuevo simulador 3D:** Múltiples vistas, animaciones super-realistas de todas las jugadas imaginables, tácticas en tiempo real. Elige entre distintas opciones con un mismo fin: disfrutar del baloncesto. Podrás escoger entre jugar un partido, verlo completo, observar un resumen o los mejores momentos. Vive intensamente cada choque, con sonido ambiente original, jugadores poligonales y miles de animaciones.

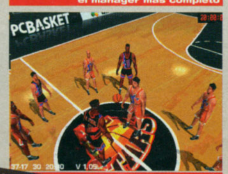
■ **Base de datos:** Conoce a fondo a cada jugador de la Liga ACB: todos sus datos y estadísticas divididos en secciones. Más de 150 equipos y todas las competiciones nacionales y europeas.



todos los datos de la Liga ACB

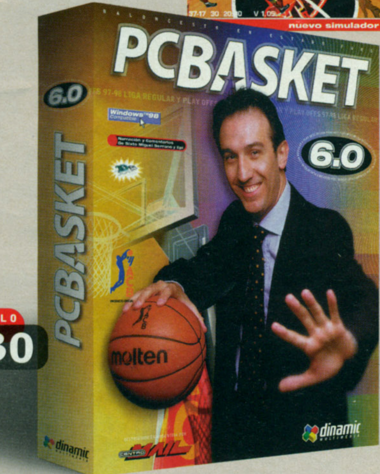


el mánager más completo



nuevo simulador 3D

dinamic MULTIMEDIA



POR SOLO $ 30

PCBASKET 6.0 © Copyright 1998 Dinamic Multimedia. Producto bajo licencia oficial ACB.

Extensión 1

■ **Actualización de la primera vuelta para PCFútbol 6.0:** Resultados, Clasificaciones, Alineaciones, Goles e incidencias.

■ **289 nuevos goles en vídeo digital.**

■ **Base de datos con los últimos fichajes del fútbol mundial.**

■ **El simulador 6.1**; con nueva cámara de eventos que ofrece los ángulos más espectaculares y soporte opcional de aceleración hardware 3D con suavizado, niebla y sombreado.

■ **PCCalcio 6.0.** Todos los contenidos y novedades de PCFútbol 6.0 adaptados al campeonato italiano, el más duro del mundo.




todos los goles de la 1ª vuelta



toda la Liga italiana



nueva versión del simulador

dinamic MULTIMEDIA





POR SOLO $ 30



PCFútbol 6.0 / Extensión 1 © Copyright 1998 Dinamic Multimedia. Producto bajo licencia oficial LFP.









dinamic'98





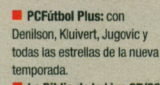
Extensión 2

- **PCFútbol Plus:** con Denilson, Kluivert, Jugovic y todas las estrellas de la nueva temporada.
- **La Biblia de la Liga 97/98:** todos los partidos, datos y estadísticas necesarios para poner broche de oro a la pasada campaña.
- **512 goles en vídeo digital** para completar la temporada.
- **Simulador 6.5:** con nuevo sistema de inteligencia artificial, mayor control sobre los jugadores y nuevas jugadas más espectaculares.
- **PCPremier:** el campeonato de Michael Owen, el último fenómeno del panorama mundial.
- **PCFrance:** la Liga del país campeón del mundo, cuna y cantera del fútbol europeo.


toda la Liga Inglesa y Francesa


512 nuevos goles


simulador 6.5





PCFútbol 6.0 / Extensión 2 © Copyright 1998 Dinamic Multimedia. Producto bajo licencia oficial LFP.

Tribal Rage

- **Más de 40 misiones predefinidas:** Campaña dinámica diferente cada vez que juegas y 6 tribus únicas con sus propias características, unidades, armas y guerreros. Todo realizado con un espectacular diseño para proporcionarte un mundo desconocido hasta ahora.
- **Extraordinario editor de unidades para que crees tus propias tribus:** modifica completamente los guerreros y unidades disponibles. Junto con el editor de misiones, absolutamente intuitivo, podrás generar tus propios escenarios.
- **Inteligencia Artificial de las unidades adaptable al nivel del usuario:** cada unidad puede ser valorada de 1 a 9 en diferentes comportamientos: ataque, defensa, economía, exploración…


Juego en Internet hasta 8 jugadores


Múltiples escenarios



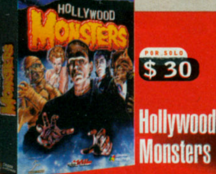


Múltiples armas





Tribal Rage © Copyright 1998 TalonSoft Inc.



Hollywood Monsters



Combat Chess



Flying Corps Gold





The Golf Pro

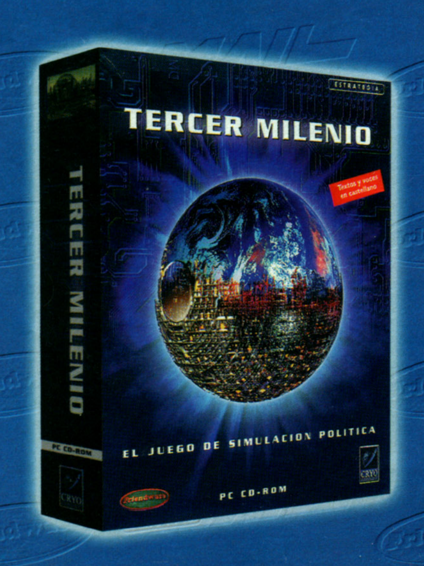
SIGUEN LOS EXITO

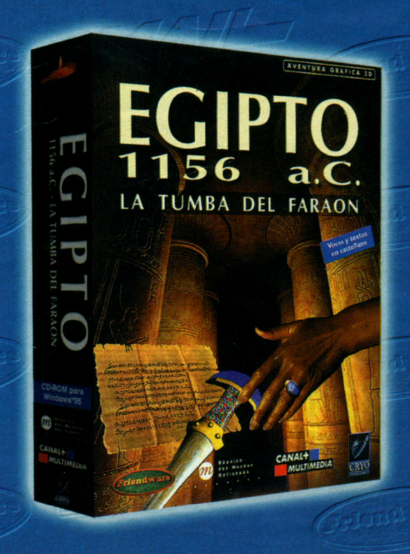






Al Agente Especial Hopkins le han asignado el mayor caso de su vida: encontrar y matar a Bernie Berkson, el criminal más peligroso y vicioso de todos los tiempos. Secuestros, asesinatos, terrorismo...
El Agente Especial Hopkins tendrá que solventar una gran cantidad de trampas y sorpresas desagradables en el curso de sus investigaciones si quiere encontrar a Berkson y salvar al planeta de un final cierto. Una aventura que te llevará a las cuatro esquinas del planeta. Un universo rico y variado te espera, en el que te encontrarás con más de 50 personajes, muchos de ellos muy peligrosos, todos ellos únicos en su especie.









S DE CENTRO MAIL



$30





Hardcore 4x4 agudiza tus habilidades de manejo al límite. No sólo competirás contra otros seis corredores, sino también contra las pistas, diseñadas especialmente en 3D para poner a prueba tanto al conductor como a su vehículo.

- Elegí entre 6 camionetas 4x4
- Daño simulado que afecta la performance de tu vehículo
- 9 pistas espectaculares
- Elevada inteligencia artificial de tus oponentes
- Opciones multiplayer - Campeonato, Carrera contra reloj y prácticas
- Gráficos totalmente realizados en 3D



$30





El mejor juego de tenis jamás creado. Extreme Tenis es una simulación realista de tenis, no un simple juego de entretenimiento. La atmósfera, los campos, los gritos del público, los torneos, los diferentes tipos de golpe, las reacciones realistas de los jugadores, así como sus características de juego...

- 13 canchas y 4 superficies diferentes
- 5 vistas distintas de cámara
- 169 torneos, algunos permitiendo hasta 32 jugadores
- Hasta 200 oponentes manejados por la computadora
- Hasta 8 jugadores pueden competir en la misma computadora





FIFA 99

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Deportes*
- **COMPAÑIA:** *EA Sports*
- **DISTRIBUYE:** *Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Noviembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.ea.com

La licencia más poderosa de EA Sports se prepara para la vuelta, ¿Pero qué novedades incorpora esta vez?

Pocos títulos tienen en nuestro país, el éxito de la saga FIFA, y creemos francamente que debe ser sin dudas el producto más vendido entre todos los que se editan en el mercado argentino. Pero, ¿Vale la pena otra edición más en tan poco tiempo? ¿La tecnología evolucionó tanto como para que las mejoras gráficas sean significativas? La respuesta a estos interrogantes y muchos más en la nota a continuación.

FIFA, ¿Siempre los mejores?

Con pocas excepciones, casi todas las ediciones de FIFA siempre se destacaron como la mejor simulación de fútbol de cada año, obviamente por este motivo los deseos de los fanáticos son muchos apenas se enteran, que una nueva edición viene en camino.

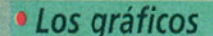
En esta nueva edición, por el momento titulada únicamente FIFA 99, el equipo de desarrollo lo está enfocando hacia el fútbol de los clubes sobre todo (y desgraciadamente) los Europeos. Con más de 250 clubes divididos en 12 áreas: Brasil, España, Inglaterra, Alemania, Italia, Francia, Escocia, Suecia, Bélgica, USA, Portugal y los países bajos.

Obviamente EA Sports no se ha olvidado de los estadios, en esta ocasión serán 20 disponibles alrededor del mundo, por supuesto, todos rendereados en 3D.

Otro de los aspectos a resaltar como siempre será el realismo. Con cada edición, FIFA siempre mejora en algo el aspecto del juego en general, pero por lo visto siempre encuentran nuevos motivos para innovar. Si las últimas dos ediciones de FIFA, la vedette era la aceleración 3D, en esta ocasión será la atención prestada al diseño de los jugadores. Estos tendrán diferentes estaturas, un mejor tratamiento de sus sombras y los uniformes. El engine gráfico está siendo mejorado en los aspectos de la iluminación en tiempo real, que le agrega un realismo mayor a la simulación.

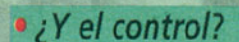


Los gráficos de los jugadores cada vez tienen una mejor calidad y un nivel de animación muy superior al de la competencia.



Los gráficos

Como podrán ver por las fotos, los gráficos están sufriendo grandes cambios. Aunque se nota que todavía los fondos (en algunas ocasiones) no están del todo depurados. Los jugadores es como que tienen diferentes contexturas físicas y si le sumamos las diferentes estaturas entre si, se logra cada vez un efecto más realista. Las animaciones de festejo esta vez serán mejores y más variadas, algunas de las cuales ya les mostramos en las fotos que ilustran el presente informe. Como se puede ver EA Sports, aunque la tecnología no haya evolucionado en este corto periodo desde su último lanzamiento de FIFA, se las ingenió para mejorar lo que de por sí parecía inmejorable.



¿Y el control?

De acuerdo a fuentes del equipo de programación, el juego es aún más intuitivo en su respuesta a los controles del jugador. Los mismos designados a pases, tiros libres y








¡La hora referí! Según la gente de Electronic Arts, la inteligencia artificial de los jugadores y los referís será extraordinaria, ¿Castrilli computarizado?

jugadas especiales serán más intuitivos y con menos retraso en su respuestas que en ediciones anteriores, lo que a veces logra una compenetración total con el jugador y sus movimientos.

También existe un nuevo movimiento que los jugadores pueden hacer con el pecho en FIFA 99, una adición que permitirá a los jugadores experimentados más control sobre pelotas elevadas, y poder por fin "pararla de pechito" y evitar que los contrarios nos usurpen el esférico.

Como es natural, todos los movimientos de versiones anteriores estarán presentes en esta nueva versión e indispensables a la hora de traspasar las defensas y anotar los goles que nos otorgaran la victoria.

• La inteligencia artificial


La cantidad de polígonos que se presentan en pantalla al mismo tiempo requerirá de un equipo más que potente y una buena placa aceleradora.

Uno de los aspectos más criticados de las últimas versiones fue el de la inteligencia artificial, EA Sports ya aclaró que se esta trabajando sobre el tema y que los niveles alcanzados serán asombrosos. Y nos aclararon que veremos un mejor trabajo en equipo entre los jugadores controlados por la CPU y arqueros semiautomáticos muy inteligentes para una mejor defensiva.

Si todo este realismo es demasiado para nuestras habilidades naturales, FIFA 99 tendrá un modo especial llamado Quickstart Mode, que les permite a los usuarios novatos comenzar a jugar con dos clicks de Mouse y con un nivel de dificultad menor.

• En resumen

El juego posee la profundidad suficiente como para contentar a todos los usuarios en general. Con la opción clásica de campeonato, en la que los jugadores pueden participar de 3 nuevas copas, en 12 ligas diferentes. O la posibilidad de crear nuestra propia liga, si lo deseamos. Incluso la Super Liga Europea estará incluida en el juego, que contiene lo que EA Sports llama: Los mejores equipos Europeos. Incluyendo a Liverpool, Manchester United, AC Milan, y el Barcelona, sólo por nombrar algunos.

FIFA 99 estará disponible si todo marcha según los planes de EA Sports en Noviembre de este mismo año y por lo poco que se pudo ver hasta el momento, parece ser que una vez más valdrá la pena ser parte del evento.











EQUIPOS CON GARANTIA Y SEGURO TOTAL



PENTIUM 233 MMX
MULTIMEDIA

32Mb RAM exp a 128Mb, P. De Video **1mb** exp a 2mb, Floppy 3 ½ , H.D. **3.2 Gb**, CD-ROM **36x**, P. De Sonido **3D**, **Parl. Poten**,y micrófono, Gab. Minitower, Teclado 107 teclas p/ Win'97, **Monitor Color SVGA 14" Digital**.



18 cuotas $73.-

Plista: $830 PTF: $ 1314

Si va a comprar una PC
Elija bien!
Elija QUANTEX
Porque no sólo compra una computadora sino que se lleva un

PAQUETE UNICO DE BENEFICIOS

- Garantía Escrita 24 Meses
- Seguro Total Cubre Robo, Incendio, Destrucción Total, etc.
- Financiación
- Componentes Originales
- de Calidad y Packaging
- Soporte y Asesoramiento
- Servicio Técnico
- Envíos a Domicilio
- Demostración de PC funcionando
- Importante Manual Instructivo de Instalación e Introducción a la Informática en Español
- Mouse y Pad Mouse
- Títulos Varios en CD
- PROMOCION Antivirus PC CILLIN'97

Y mucho, mucho más!

OFERTAS Y NOVEDADES PERMANENTES!

CREDITOS PERSONALES EN 5 MINUTOS Y HASTA EN 25 CUOTAS

PROVENCRED Buenos Aires

Con los mínimos Requisitos SIN GARANTES! Y LO RETIRA YA!!!

Con su recibo de sueldo, Documento y Factura de algún Servicio. (Original y Fotocopias)

HARD-SOFT-ACCESORIOS-INSUMOS-JUEGOS
CompuShow

PENTIUM II 300 INTEL CELERON
MULTIMEDIA

32Mb exp a 128Mb, P de Video 4mb AGP, Floppy 3 ½ , CD-ROM **36x**,HD **3.2 Gb**, Placa de Sonido **3D**, **Parl Poten y micrófono**, Gabinete Minitower, Teclado 107 teclas, **Monitor SVGA Color 14" Digital**

$899

18 cuotas $87.-

Plista: $990 PTF: $ 1566

PENTIUM II 333 INTEL ATX
MULTIMEDIA

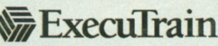
64Mb exp a 128Mb, P de Video **4mb AGP**, Floppy 3 ½ , CD-ROM **36x**, HD **6.4 Gb**, Placa de Sonido **3D**, **Parl Poten y micrófono**, Gabinete Miditower ATX, Teclado 107 teclas, **Monitor SVGA Color 14" Digital**
Modem-Fax 56K c/voice
Incluye conexión a Internet + 1 mes de navegación Gratis!!

$1499

18 cuotas $145.-

Plista: $1650 PTF: $ 2610

SUMELE UN BENEFICIO MAS A LA COMPRA DE SU EQUIPO
CAPACITESE PROFESIONALMENTE CON LOS CURSOS DE



The Computer Training Leader

Líderes Mundiales en Capacitación Informática

WINDOWS'95
WORD'97
EXCEL'97

Antes $ 145.- Ahora! 95.-

EN FLORES 611-7395

Placas Aceleradoras Gráficas

PLACA VOODOO 8 Mb.....$ 249.-
PLACA VOODOO 12 Mb..$ 299.-

MODEM-FAXS

US-ROBOTICS 56K ext..............$ 169.-
US-ROBOTICS 56K ext c/voice..$ 239.-
US-ROBOTICS 56K int...............$ 149.-
US-ROBOTICS 56K int c/voice...$ 169.-

IMPRESORA CANON 250



O 18 CTAS DE $ 19.25.-

Plista: $218,9 PTF: $ 346,5

IMPRESORAS EPSON
NUEVOS MODELOS!
Epson Stylus 440..............$ 269.-
Epson Stylus 640..............$ 349.-

IMPRESORA EPSON 800

OFERTA CTDO $399.- O 18 CTAS DE $ 38.60.-

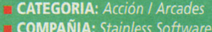
RIESGO Ø Plista: $438.9 PTF: $ 694.8

CompuShow cada vez más cerca suyo **NUEVO LOCAL!**

CONGRESO	MICROCENTRO	TRIBUNALES	FLORES	MERLO	L. DE ZAMORA	MORON	Pídalo y recíbalo en su casa!
AV. RIVADAVIA 2428 Cap. Fed. Tel/Fax: 952-8001 Y 12 LINEAS ROTATIVAS	FLORIDA 537 - Loc. 382/363 Gal. Jardín Cap. Fed. Tel/Fax: 322-0132 325-0610 y 7 Líneas Rotativas	PARANA 481/83 Cap. Fed. Tel: 373-1259/1248 Fax: 373-1355 ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 13.30 hs.	AV. RIVADAVIA 7072 Tel: 637-5126/28 FAX: 611-7395 ABIERTO LOS SABADOS de 10 a 19 hs.	LIBERTADOR 549 Tel: (020) 859397/98 Fax: (020) 859337 ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.	BOEDO 343 Tel: 245-2428 / 2711 ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.	AV. RIVADAVIA 18.333 Tel: 483-1506/1507/1508 ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.	Venta telefónica Con tarjeta de crédito (01) 952-8001



Software y Juegos
$50.-
OFERTA $55
Y Barbie Cuentos Divetidos
$55.-
NUEVA VERSION
$40.-
$50.-
$17.-
Línea Disney
$17.-
$55.-
$69.-
$99.-
$59.-
$69.-
$60.-
$25.-
OFERTA
$30.-
$25.-
HARD-SOFT-ACCESORIOS-INSUMOS-JUEGOS
CompuShow
$55.-
$139.-
$59.-
$46.-
$12.50.-
$99.-
Juegos
Enciclopedias, entretenimientos, diseño, cliparts y utilitarios.
Atlas, ingenio, carreras, simuladores, fotos, juegos didácticos y mucho más!
$65.-
XXX
$25.-
$50.-



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Stainless Software*
- **DISTRIBUYE:** Sci Software
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Noviembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.sci.co.uk

Carmageddon 2

CARPOCALIPSE NOW

Llega la secuela de uno de los juegos que más controversias ha causado en nuestras PC

Cuando el Carmageddon hizo su primera aparición, cosechó los aplausos de los fanáticos en PC, y a su vez el repudio de los críticos, que decían que semejante despliegue de violencia gratuita no podía ser permitida. Obviamente el juego fue prohibido en muchas países, y en otros la carnicería de peatones e inocentes vacas fue reemplazada por zombies, para de esta forma hacer menos violento un juego que era la violencia en su escencia más pura.



Al igual que su primera parte, el Carmageddon 2 contará con simpáticos zombies para pisotear en su versión europea.

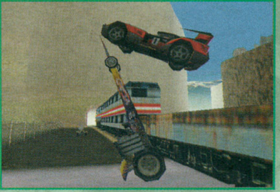
• Carpocalipse Now!

Pues bien, como se puede apreciar, el negocio de la violencia gratuita (y la publicidad negativa que eso genera) parece haber sido extremadamente redituable para la gente de Sci, y la segunda parte de esta carrera demente está próxima a aparecer en nuestras PC's, para hacer las delicias de los amantes y detractores del juego.

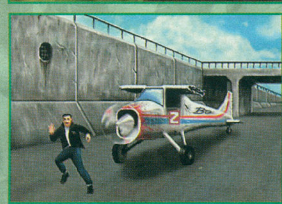
En esta ocasión, Carmageddon 2 llevará a los jugadores a niveles insospechados de violencia, esta vez en un entorno totalmente realizado en 3D (para los que no tuvieron la oportunidad de jugar su primer episodio, Carmageddon contaba con sprites 2D que representaban a los peatones o inocentes víctimas). Esto ha permitido a los desarrolladores del juego, Stainless Software, un detalle gráfico mucho más elevado, además del desarrollo de ciudades y circuitos mucho más complejos, con una vida "artificial" acorde a lo que ocurre dentro de las grandes urbes. Así que no será extraño ver a nuestras víctimas esperar el colectivo en la parada, hacer compras dentro de shoppings (sí, la idea es irrumpir en los centros comerciales y acabar con todo a nuestro paso) o tal vez paseando a su mascota por algún parque.

• Los autos

Gracias al nuevo engine 3D, los autos se deforman y pierden piezas de una manera mucho más realista. Los vidrios se rompen, los paragolpes suelen quedar en el camino, y si el golpe que nos propinan es muy violento, hasta podremos ver nuestro auto partido en dos, dejando expuesto el motor a nuestros enemigos para que asesten el golpe mortal que nos dejará fuera de la competencia. Porque la idea del juego es competir en una alocada carrera, en la cual la meta será recorrer ordenadamente (en lo posible) el circuito en una serie de vueltas (la opción más aburrida y menos recomendable, sin duda), o enviar al más allá a nuestros competidores estropeando sus autos de manera irreversible, y pisoteando transeúntes desprevenidos de una manera descontrolada (sin duda la opción más elegida y a su vez entretenida). La calidad de los golpes a nuestros competidores, o la forma en que pisoteamos a los peatones, nos va a dar una cierta cantidad de puntos (vaya uno a saber cuál es el método que utiliza Stainless







Software para otorgar los puntajes) que se transforman automáticamente en dinero contante y sonante, que luego habrá que utilizar para realizar cambios en nuestro móvil.

Los vehículos en esta ocasión serán más de 40, entre los cuales habrá cosechadoras de maíz (imagínense qué es lo que cosecha en el Carmageddon 2) y hasta un aeroplano modificado que hará las delicias de más de uno. Sólo 7 autos de su predecesor estarán presentes en esta nueva versión, rediseñados para contener mayores detalles, ya que las mejoras en el engine lo permiten.

Lo más importante es que los requerimientos para este festival sangriento serán más que aceptables: Para poder recorrer las pistas sin temor a la "cámara lenta", será necesario tener una Pentium 166 con una


Las mejoras al engine del Carmageddon han permitido multiplicar considerablemente la cantidad de polígonos en los autos.

placa acelerada 3D y 32 MB de RAM.

Las pistas

Los circuitos serán similares a los que se encontraban en el Carmageddon, pero en esta ocasión serán más interactivos, por lo que encontraremos puentes levadizos, ascensores, paredes falsas, trampas y ciertos acertijos que deberemos resolver para acceder a niveles secretos. Por supuesto, las carreras serán en su mayoría en las calles de las ciudades, pero también podremos unirnos a carreras de fórmula 1 y eventos atléticos, ¡demostrando así que un atleta corre los 100 metros llanos más rápidamente estando en el paragolpes de nuestro auto!


Como si fuera poco, podemos abrir las puertas de nuestro auto para hacer la matanza algo más "artística".

Próxima parada: El Cielo

Gracias a las mejoras que se la han realizado al engine, todos los peatones, animales y conductores de los vehículos enemigos son poligonales, lo que significa que los brazos y piernas (y porqué no la cabeza) pueden desprenderse en el momento del impacto. ¡Puaj! Y la cosa no termina ahí, ya que el cuerpo mutilado de nuestra víctima puede no morir en el instante, por lo que habrá que correrlo para de esa forma finiquitarlo. No hay duda de que los programadores están llegando al límite del buen gusto, pero por lo que se puede apreciar, ésa es la intención. Nuestra primera impresión, al ver un build en E3, bastante similar a la demo que está disponible en este momento en internet, fue de una sorpresa mayúscula. Uno de los programadores estaba jugando tranquilamente en la computadora donde estaba instalada el juego, y no hace falta decir que con sólo ver al Carmageddon 2 por un instante uno ya reconocía automáticamente el juego exhibido, sin necesidad de ver ningún cartel ni de preguntarle al programador absolutamente nada.

La gente tal vez esté acostumbrada a ver inocentes morir, ya que prácticamente cualquier juego, exceptuando los pinballs (¡je!), tienen como víctimas a seres del género humano. Teniendo esto en cuenta, Stainless Software ha demostrado una vez más que se puede atacar donde más duele: Hacerle daño a los animales, algo que para mí está realmente mal y que no debería tomarse como un ejemplo. La lista de la fauna que los jugadores podrán extinguir en el Carmageddon 2 es la siguiente: Por empezar la archiconocida vaca, inocente víctima en su predecesor, esta vez en toda su gloria poligonal, la lista sigue con pingüinos, lobos, perros, ovejas, cerdos, corderos, cabras, venados y hasta elefantes.

Obviamente, la nueva inteligencia artificial hará que muchas de nuestras víctimas corran por sus vidas, en un intento vano por salvarse. Tal vez lo importante sea que el comportamiento de los ciudadanos sea acorde a lo que ocurre en una ciudad normal, respetando las señales de tránsito y las normas de la decencia, que no tiene porqué ser nuestra actitud para con ellos.

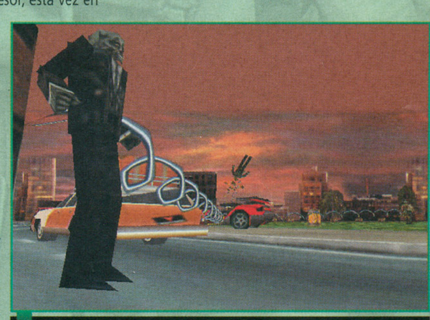
Los detalles

Carmageddon 2 está siendo realizado con un nivel de detalle realmente asombroso para un juego de estas características, como se podrá comprobar en los nuevos efectos climáticos como la neblina, nieve, y por supuesto, el regero de sangre de los inocentes peatones. También, como mencionamos anteriormente, todos los elementos del juegos están realizados en 3D, lo que ha permitido poner detrás del volante a nuestros oponentes, cosa que no ocurría en su predecesor. Y si tenemos suerte, tal vez lo podremos dejar fuera del vehículo con un buen golpe, para rematarlo como se debe.

El juego por supuesto contará con soporte para varios jugadores en pistas especialmente diseñadas para este fin, y los desarrolladores planean sacar un patch posterior que nos permita jugar por internet.

Un punto que preocupaba a los novatos también será resuelto en esta nueva versión del Carmageddon, ya que contarán con un nivel introductorio que permitirá preparar a los "tiernitos" para la masacre que le depara el juego.

Sin duda este juego será uno de los más comentados en estas navidades por el alto nivel de violencia gratuita que contiene, y habrá una gran cantidad de debates entre sus fans (que son muchos) y sus más acérrimos detractores (una cantidad similar). Sólo resta esperar y ver lo que este particular juego nos deparará en Noviembre, y ver si realmente será tan sangriento y violento como promete.


Una de las armas más mortíferas permite eliminar los peatones automáticamente y en grandes cantidades. ¡Increíble salto en alto del zombie!

Recoil

Este nuevo arcade de tanques promete ser una de las opciones más divertidas para el verano

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** *Zipper Interactive*
- **DISTRIBUYE:** *Virgin Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo jugable: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Octubre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.vie.com/recoil

Arcades de tanques, hemos visto muchos, pero pocos tienen la acción imparable del Recoil, un nuevo proyecto de la gente de Zipper Interactive. Esta compañía, ahora en boca de todos por ser los responsables del nuevo engine que dará vida al Mechwarrior 3 de Microprose, (hemos visto algo en E3 y realmente ha sido sin duda una de las grandes sorpresas de la exposición) también ha sido responsable en el pasado del DeathDrome, una arcade que pasó sin pena ni gloria por nuestras máquinas en 1996, pero que no era otra cosa que la preparación de este singular juego que les comentaremos a continuación...



• La historia

Obviamente, la historia se centra en un futuro imaginario (eso esperamos) en el cual una súpercomputadora ha tomado el control de todos los vehículos de guerra disponibles en el planeta, esperando de esa manera acabar con la raza humana, estorbo en casi todos los mundos post-apocalípticos que se suelen crear para casi todos los juegos o películas imaginables.

Este plan se hubiera concretado sin fallas, a no ser por la intervención de 3 háckers que han interceptado la computadora central, liberando de esta forma un vehículo que será la esperanza de la raza humana, el tanque XB-80. ¿Quién conducirá este tanque ultra moderno, y pondrá a raya las defensas de la súpercomputadora? Nosotros, por supuesto.

No hace falta decir que el juego no es otra cosa que un furioso arcade, en el que la simulación y la estrategia no cuentan, sólo la velocidad de reflejos y la exactitud para despachar a los enemigos. Los amantes de este tipo de acción estarán a sus anchas en el Recoil.

• XB-80, el orgullo de la tecnología

Este tanque, realizado con un compuesto de carbono de alta tecnología, es extremadamente ágil, liviano y véloz, dándole a su conductor una habilidad de manejo insuperable. Y como si fuera poco, una de sus habilidades es poder transformarse en diferentes formas; como la anfibia, para surcar las aguas; sumergible, para realizar investigaciones a fondo en el mar; o como un hover, pudiendo así desplazarse a través de lava o arenas movedizas. Todas las formas serán requeridas en algún momento de los niveles, que cuentan con los más variados cambios de terreno, algo que se agradece a la hora de poder disfrutar de un juego de estas características.

Como si esto fuera poco, un arsenal de casi 18 increíbles armas nos estará esperando para dar cuenta de nuestros enemigos. Gran parte del armamento se encuentra disperso en los niveles (como powerups), y al pasar sobre ellos se incorporarán a nuestro vehículo de manera automática. Contaremos con minas (de proximidad y detonables), lásers de alto poder y misiles teledirigidos, por mencionar algunos.

El manejo del tanque es muy simple, con la opción de poder maniobrar la torreta con el mouse (a la Quake) y el movimiento del tanque con las teclas, lo que da una libertad de movimientos y una gran sencillez a la hora de apuntar a los despreciables vehículos contrarios.

• Las misiones

El juego está basado en misiones, y a medida que vayamos avanzando iremos recibiendo detalladas instrucciones en informes. Por supuesto, estas misiones serán mucho más que encontrar un objetivo y destruirlo, y gracias a que el terreno es completamente interactivo (las grandes explosiones generan cráteres inmensos) y los edificios completamente destruíbles, siempre habrá más de una forma para cumplir con los objetivos requeridos. También es interesante la opción de recorrer todo el nivel después de completar la misión, buscando de esa forma powerups olvidados.

• En conclusión

No hay duda que el Recoil es una opción más que interesante para los amantes del género, que buscan variedad en los arcades, saliendo un poco de la línea del Quake 2 o Unreal. XPC







LA TENSION
DE LA
PERSECUCION
HIGHWAY PATROL
NEED FOR SPEED™
HOT PURSUIT
III
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires
Servicio de Atención al Usuario: Tel.: 553-7666 • e-mail: soporte@microbyte.com.ar
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
ELECTRONIC ARTS™
Software © 1998 Electronic Arts. Need For Speed, Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos. Ferrari, Ferrari 355 F1 Spider, Ferrari 550 Maranello, todos sus logotipos asociados, y los diseños distintivos de Ferrari 355 F1 y el Ferrari 550 Maranello son marcas comerciales de Ferrari S.p.A. Jaguar™, XJR-15™, la palabra "Jaguar", el símbolo del felino saltando y los caracteres XKB son marcas comerciales de JAGUAR CARS LTD, Inglaterra, y se usan bajo licencia. Chevrolet™ Corvette™, Corvette, sus emblemas y Diseños de Carrocerías de Vehículos (Vehicle Model Body Designs) son marcas comerciales de General Motors usadas bajo licencia por Electronic Arts Inc. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CLK" y "SL" son marcas de Daimler-Benz AG. Automobili Lamborghini, Diablo SV, Countach 25th y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Automobili Lamborghini S.p.A. Astos Martin DB7 usado bajo licencia de Aston Martin Lagonda Limited. Scighera, ITALDESIGN y todos los logos asociados son marcas de ITALDESIGN S.p.A. Algunas imágenes del Scighera © 1998 ITALDESIGN S.p.A. Reservados todos los derechos. 3Dfx © 1998 3Dfx Interactive, Inc. El logo de 3Dfx Interactive es una marca de 3Dfx Interactive, Inc. Reservados todos los derechos. Windows es una marca o una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. "Environmental Audio" y el logo de Environmental Audio son marcas registradas de Creative Technologies Ltd. Dolby y el símbolo de la doble D son marcas de Dolby Laboratories.

Tomb Raider III

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Core Design*
- **DISTRIBUYE:** *Eidos Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Noviembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.tombraider.com

Otra emoción para sus fanáticos y la esperanza de que las mejoras gráficas justifiquen una nueva entrega de Tomb Raider

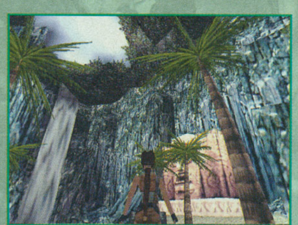
Por Sebastián Di Nardo

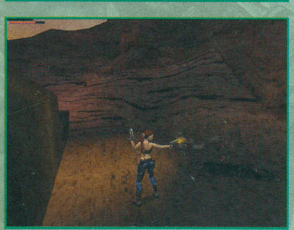
Caminábamos rápidamente por los pasillos del stand de Eidos en E3, observando detenidamente cada uno de los nuevos productos. Y allí estaba, frente a mí, era Lara Croft en su tercera entrega. Intenté convencerme a mí mismo de que no era cierto, pero mis ojos no me engañaban, el cartel luminoso decía Tomb Raider III.

Corre con desesperación entre la espesa vegetación mientras sus pies chapotean en el agua. Súbitamente un felino asoma de la maleza y arremete contra ella, reaccionamos rápidamente desenfundando las ya conocidas pistolas para dejar fuera de combate a nuestro enemigo.

Eso es sólo un pequeño fragmento del próximo producto de Core y Eidos, el Tomb Raider III.

Han pasado unos años desde que Tomb Raider nos sorprendiera por primera vez, con su asombroso engine y atrapante historia, dos ingredientes importantísimos, sobre todo si se los mezcla con las increíbles curvas y la asombrosa personalidad, muy fuerte, de su protagonista Lara Croft (la personalidad, por supuesto). Para los que no han tenido hasta el momento la suerte de disfrutar de ninguna de sus versiones, Lara es una especie de Indiana Jones, pero en versión femenina. Busca incansablemente tesoros o reliquias arqueológicas, luchando contra poderosos enemigos sobrenaturales o ladrones de tesoros.







Las texturas en esta nueva versión son un deleite para el jugador más exigente.

Lo que más llama la atención es la inmensa repercusión que tuvo la aparición de Lara. Haciéndola tan famosa que no sólo el personaje fue reconocido a nivel mundial sino que generó una gigantesca ola de merchandising, gorras, remeras, bolsos, comics. Quizás la aparición más gloriosa en el currículum de Lara sea el haber integrado Pop Mart Tour, la gira del grupo U2 como la heroína que rescata al cantante Bono de sus desventuras.

Comenzando una nueva etapa para la aventurera muchacha, las que se están trasladando a la pantalla grande en este momento, Eidos nos trae en esta tercera entrega a una heroína más pulida.

Una nueva historia, y algunas mejoras técnicas y visuales son algunas de las cosas que prometen sus creadores para esta nueva entrega. Pero la pregunta que a todos nos atormenta es: ¿Son tan importantes las mejoras que justifican un juego completo y no un disco de datos? ¿Superará la calidad gráfica de esta tercer aventura a sus predecesoras?

La historia

Una vez más, como ocurriera con las entregas anteriores de Tomb Raider, la historia comienza en el pasado cuando un grupo de marinos Británicos descubren un meteorito enterrado en las profundidades de la Antártida, y con él 4 artefactos. De regreso a Inglaterra uno de estos marineros escribió un diario, y casualmente éste fue el unico en llegar con vida.

En el presente, comienzan excabaciones en busca de algo que estaba enterrado profundamente en el hielo, que parece ser una roca de un material desconocido. Al parecer contiene fabulosos secretos genéticos, capaces de generar una gran diversidad de organismos vivientes.

Junto con la piedra, encuentran el cuerpo perfectamente conservado de un europeo, y en su tumba el nombre del barco que navegara.

Siguiendo la pista revelada por el hallazgo, dieron con la nave y con el diario escrito por los aventureros. De ésta manera se dispara una búsqueda de los artefactos que suponen, fueron extraviados por los marinos.

Casualmente Lara se encuentra en la India, tras el rastro de uno de estos objetos. Lo único que ella sabe es que según las creencias locales el aparato contiene extraños poderes.

Nuesta aventura comienza, pero esta vez


Nuevos movimientos fueron agregados en esta versión para sacar a Lara de situaciones peligrosas.

También planean agregar una mayor cantidad de vehículos, que serán clave para el desarrollo del juego. Si sus creadores cumplen lo prometido, podremos ver propulsión bajo el agua, vehículo para nieve o una canoa para navegar por los rápidos.

También esta en los planes de Core una notable mejora en la inteligenicia artificial de los enemigos. Estos tendrán una menor cantidad de apariciones, tratando de volver así a los principios originales de Tomb Raider, donde explorar y resolver acertijos era la base del juego y la acción desempeña un papel secundario.

no se trata de pasar pantallas, es decir, el juego no es lineal como en los dos anteriores sino que esta vez podremos elegir hacia donde queremos que Lara vaya primero.

Asimismo, cada nivel tendrá distintas formas de llegar al final, y cada una será distinta. En algunas acortaremos camino mientras que en otras la complejidad será recompensada con más armas o elementos útiles.

La nueva Lara y las mejoras gráficas

Pocas modificaciones se han hecho en cuanto al personaje en sí. Pero Core promete que Lara no usará shorts mientras esté en la nieve. La idea es que siga usando ropa sexy pero no que muera de frío.

Nuestra heroína tendrá nuevos movimientos como caminar en cuclillas, columpiarse cuando está colgando, y una carrera rápida para sacarla de momentos difíciles.

Utilizarán una paleta de texturas para lograr un mayor detalle, y un nuevo sistema para los escenarios, incorporando el uso de triángulos para obtener superficies mucho más parejas. De esta forma, una cúpula, un arco o techos bóbeda tienen mayor realismo y detalle, algo difícil de lograr en las entregas anteriores. También podrán lograr superficies orgánicas y rocosas con mayor facilidad y a la vez hacerlas parecer más tangibles. El engine del juego ha sido mejorado para obtener una major velocidad y una mayor flexibilización en la utilización de la luz.

Semitransparencias en cualquier superficie es otra de las promesas. Planean lograr que elementos transparentes sean imperceptibles a simple vista y que sólo puedan ser descubiertos por la influencia de otra fuente lumínica (bengala por ejemplo) al iluminarse sus bordes. Pero sin duda los mayores avances fueron implementados en el agua. Mirando las dos versiones anteriores podemos notar que la textura del agua dejaba mucho que desear, bueno amigos, Core está solucionando el tema. Los líquidos tendrán ahora una textura mucho más suave y real que las anteriores y le agregaron algunos ingredientes: su superficie ahora refleja los objetos, y al caminar por el agua, ésta produce un efecto de chapoteo al igual que en Unreal.


Las modificaciones en el engine permiten, mediante la utilización de triángulos, superficies más perfectas.

Multiplayer

La pregunta del millón es: ¿Tendrá Tomb Raider III entre sus mejoras el modo multiplayer?

La respuesta seguirá siendo NO. Según Adrian Smith de Core, a pesar de cientos de sugerencias de los usuarios, de implementar Deathmatch o Capture the Flag, prefieren mantenerse al margen de esta modalidad.

Piensan que por ahora no ven una buena forma de lograrlo sin sacrificar lo que el juego en realidad significa. Básicamente un juego de exploración e ingenio antes que acción. Por lo tanto mis queridos amigos, para tirotearnos en Tomb Raider habrá que seguir esperando.

En conclusión

Estamos ante una nueva aventura de Tomb Raider. Una vez más Lara Croft nos regocijará con sus curvas en una aventura plagada de acción y misterio. La pregunta para nosotros continúa siendo:

¿Son realmente notorias las mejoras como para hacer una tercera parte y no un CD con misiones? Ellos dicen que si y que la diferencia será más notoria que entre los dos primeros.

¿Podrán lograr una historia atrapante como para que la gente siga pidiendo más Lara? Dicen que sí.

Mucha gente se queja diciendo: Pero yo todavía no terminé la primera parte!

Cuando les preguntan acerca de una cuarta parte ellos responden que según como les vaya con el III.

¿Por qué apurarse tanto impidiendo que la gente disfrute completamente los productos? ¿Por que no demorar un tiempo más y pulir mejor el engine para mostrar diferencias como las que viéramos entre Quake y Quake II?

A mi juicio personal y con lo visto hasta el momento es casi lo mismo que los anteriores con algunas mejoras, pero habrá que esperar hasta noviembre para saberlo. Quizás ésta sea una buena oportunidad para que Core se tome un descanso y nos muestre verdaderamente qué es lo que puede dar.

Total Air War

Un producto que nació como un upgrade y ahora se perfila como otro éxito de DID

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *DID*
- **DISTRIBUYE:** Ocean / Microbyte
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo: No está disponible* *Completa: Noviembre 1998.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.did.com

Por Miguel García

Total Air War (TAW) es quizás el "software de entretenimiento hogareño" más avanzado a nivel técnico y conceptual que he visto en mi vida. Una buena manera de tomar conciencia de esto es intentar contarle a alguien que es exactamente TAW, y esto es realmente muy difícil, déjenme decirles. Para escribir este preview y que pueda ser leído por alguien que no pasa mas tiempo que el que debería frente a la computadora me parece que es necesario explicar que son los simuladores de vuelo de este tipo y como han ido evolucionando.

Un poco de historia

Los simuladores de vuelo para la PC no son nada nuevo, a medida que el estándar "PC" tomaba forma, creativos diseñadores supieron utilizarlo para recrear las diversas facetas del vuelo y dar al usuario control.

La variedad de periféricos y el poder de las PC comenzaba a permitir una simulación realista, inmersiva y entretenida, y el atractivo comercial de los simuladores de combate con explosiones hollywoodenses permitió software con altos valores de producción que (en algunos casos) generó una evolución en los aspectos científicos y creativos.

Ninguna consola, máquina recreativa o parque temático tiene simuladores tan realistas, sofisticados, entretenidos y visualmente atractivos como los de la PC, y esto no es decir poco. Los únicos simuladores superiores se encuentran en ambientes militares, lejos del acceso civil.



Una caraterística siempre constante en todos los productos de DID: La calidad gráfica es insuperable, siempre y cuando tengamos una máquina rápida.

Pero hoy en día la mayoría de los aspectos más "tradicionales" de la aviación ya han sido simulados casi a la perfección: Desde el vuelo civil o acrobático, recreado con gran detalle técnico y gráfico en programas como Flight Unlimited o Fight Simulator, a complejas y realistas misiones bélicas. Esta madurez está permitiendo a algunos diseñadores del género replantearse sus objetivos.

La tecnología en la aviación militar también está pasando por una gran evolución, y esto afecta el rol de los pilotos dentro de los conflictos. Un piloto de F22, por ejemplo, maneja tanta información y tiene un estado de conciencia tan elevado que se pueden generar situaciones donde éste adquiere un papel mas dinámico y muy diferente al de un piloto de hace algunos años, pero quizás la pieza más significativa en la migración del campo de batalla a la era tecnológica es el avión de comando AWACS. Sin entrar en mucho detalle, un AWACS es un avión similar en apariencia a un Boeing comercial, pero con un poderoso radar montado sobre el fuselaje. Un AWACS, más que una unidad, es un centro de control, de proceso y distribución de información.



La interface que tenemos a nuestra disposición dentro del AWACS puede por momentos asemejarse a la de un juego estratégico en tiempo real

Estos cambios en desarrollo bélico aéreo, por supuesto, debería tener un impacto sobre los simuladores de combate, pero yo personalmente no podía imaginarme como se podía recrear realísticamente un conflicto donde ocurren cosas como una mejor coordinación e intercambio de información entre la unidades, o la capacidad de no ser detectado, que pueden ser tan importantes como un piloto con buena puntería.

El primer paso en recrear la doctrina aérea

Una vez dentro de la campaña dinámica, las cosas son muy diferentes a lo que sucede comúnmente en un simulador. No sólo elegimos las misiones en las cuales nos interesa formar parte como piloto, si no que podremos modificar totalmente las misiones o crear nuestras propias. Personalmente, el cambio tan radical de desarrollo fue un tanto desconcertante al principio, ya que en los simuladores de combate tradicionales el objetivo era siempre muy claro: O cumplir una acción especifica dentro de una misión linear, o el fracaso. Con sólo una directiva como "destruir infraestructura industrial"

las cosas en Total Air War no son tan simples: Completar las misiones sugeridas por el generador dinámico no es suficiente para tener garantizada la victoria en una campaña, para lograr el éxito es necesario analizar la gran cantidad de información a nuestra disposición, planear una sofisticada estrategia, elegir correctamente los puntos que requieren la presencia del usuario como piloto, estar listo para volar misiones defensivas de emergencia y utilizar del control que nos da el comando AWACS.

La interface que tenemos a nuestra disposición dentro del AWACS puede por momentos asemejarse a la de un juego estratégico en tiempo real: En una ventana principal tenemos un mapa de la zona en conflicto, donde hay íconos representando la posición de un escuadrón; clickeando con en mouse sobre uno de estos íconos toda la información pertinente aparece en una ventana junto a una vista pequeña externa del escuadrón. Clickeando y arrastrando sobre un escuadrón aliado hacia un punto en el mapa hará que el escuadrón se dirija a una nueva posición; arrastrándolo sobre un enemigo identificado ordena un ataque; arrastrándolo hacia un contacto no identificado enviará al escuadrón en una misión de identificación, etc.

El mapa puede ser visualizado en 2D o 3D, y una vez que uno se acostumbra es posible mantener el control sobre complejas batallas aéreas, enviando unidades en diversas misiones y organizando una efectiva defensa para proteger las instalaciones de importancia.

Pero la cosa se pone mejor, cuando hacemos doble-click sobre un escuadrón de F22 aliado, "saltaremos" directamente al simulador de vuelo dentro de la cabina del líder de ala seleccionado. Esto es algo realmente sorprendente que hay que verlo para entenderlo, la sensación de controlar una batalla desde una posición de comando y poder tomar control directo sobre una unidad cuando queremos es increíble.



• Algo más que un upgrade

Además de sus campañas dinámicas, Total Air War incluye la versión completa de F22 ADF (ver review XTREME PC N° 7) con sus misiones de entrenamiento, misiones lineares, módulo ACMI y opciones multiplayer. TAW originalmente iba a ser distribuído como un "upgrade" para los usuarios de F22 ADF, pero DID está planeando ahora lanzarlo como un producto individual, lo que me parece una buena decisión. Desde mi punto de vista un gran potencial en TAW (aunque por sí solo es un producto excepcional) sería la posibilidad de incorporarle módulos con nuevos aviones (o todo tipo de vehículos) para poder participar de las campañas dinámicas desde varios puntos de vista.



El excelente motor acelerado 3D fue mejorado desde el F22 Advanced Tactical Fighter, para incluír espectaculares nubes 3D (nubes en las que se puede volar dentro) y edge anti-aliasing (efecto que "alisa" los bordes de un objeto 3D para darle una sensación de suavidad). No hay duda de que éste es el motor 3D más sofisticado en un simulador de avión caza. Por supuesto, la calidad gráfica es directamete proporcional a los requerimientos de hardware; en la beta que tuve el gusto de probar los nuevos efectos visuales tenían un impacto notable sobre la performance, inclusive en un equipo Pentium II 400 MHz. Para mantener los FSP (Frames Per Second o Cuadros Por Segundo) a un nivel jugable en una máquina de 266 MHz con Voodoo 1 tuve que apagar estos nuevos efectos, sobre todo el anti-aliasing.



Junto con el CD D.I.D nos envió una copia preliminar del manual y de las cartillas de referencia de teclado y simbología de AWACS. La calidad del extenso manual es muy buena e incluye todo lo refente al F22 ADF, y nuevos capítulos describiendo en detalle la interface de la campaña dinámica y el control AWACS.

La versión que probé esta casi terminada, y aunque es preferible guardarse la opinión hasta ver el producto terminado, TAW es sin dudas el "paquete de simulación" más sofisticado, y con más posibilidades de desarrollo que he visto hasta ahora.

Fallout 2

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventuras / RPG*
- **COMPAÑIA:** *Black Isle*
- **DISTRIBUYE:** *Interplay*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible.
  Completa: Octubre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.interplay.com

Los últimos detalles antes del lanzamiento de esta espectacular continuación

Por Santiago Videla

Probablemente, este sea el lanzamiento más esperado del año, en lo que a RPGs se refiere y todo parece indicar que su salida al mercado será un acontecimiento realmente espectacular, no se olviden que su primera parte fue premiada como el mejor RPG del año pasado, en varios medios.

Al igual que su antecesor, Fallout 2 está ambientado en un futuro donde prácticamente todo ha sido devastado por las constantes guerras nucleares.

En esta oportunidad, la historia se desarrollará aproximadamente unos 50 años después del desenlace de la primera parte, donde nuestro personaje será uno de los descendientes de quien fuera el protagonista en la versión anterior.

Esta vez, el protagonista será un miembro de una de las tantas comunidades de sobrevivientes que viven ocultos en distintas cavernas.

Todo comienza cuando nuestro personaje, acepta emprender una búsqueda para tratar de encontrar la ciudad subterránea donde vivían sus ancestros y en donde se dice que hay una maquinaria conocida con el nombre de "Equipo de creación del Jardín del Eden" y será el principal objetivo de esta aventura.

Al igual que en Fallout, cada personaje tendrá ciertas habilidades y especialidades, que podrá incrementar a medida que logre progresar en el juego, además de estas características, Fallout 2 ofrecerá aproximadamente una 100 nuevas especialidades que podremos aprender, algunas de estas, son: manejo de equipos de alta tecnología, manejo más rápido y eficiente de las armas, ciencias, y muchas otras más.

Como pueden ver, los gráficos mantienen la calidad de la versión anterior, e incluso la superan.

Por otra parte, una de las novedades más importantes que ofrecerá este juego, es que no sólo podremos aprender nuevos oficios y adquirir nuevas habilidades, sino que también tendremos la posibilidad de enseñarle nuestros conocimientos a quienes nos acompañen en nuestro viaje y lograr que ellos también puedan mejorar su rendimiento.



Junto con los nuevos personajes, tendremos nuevas habilidades que deberemos aprender a controlar.

Además de las distintas cosas que podamos ir aprendiendo, tendremos la oportunidad de combinar ciertos objetos de nuestro inventario. una de las aplicaciones más prácticas de esto, es con las armas, las cuales podremos modificar para que tengan una mayor efectividad, agregándoles cargadores más grandes, miras láser o infrarrojas, distintos tipos de municiones, etc.

A medida que el juego avance, y si el conocimiento de nuestro protagonista lo permite, podremos utilizar distintos vehículos para poder movernos entre las distintas ciudades con lo que conseguiremos acortar considerablemente el tiempo de nuestros viajes. Podría decirse, que en Fallout 2, los éxitos que podamos conseguir, dependerán mayormente de aprender a utilizar en el momento preciso, cualquiera de las habilidades que nuestro personaje pueda tener.

De igual forma, este juego nos exigirá una mayor interacción con los distintos personajes que vayamos encontrando en nuestro camino, especialmente con los que decidan unirse a nosotros, además, tendremos que tener un especial cuidado tanto con las cosas que hacemos como con las que decimos, ya que esto modificará nuestro carácter y dado que cada personaje, además de su personalidad, tendrá sus propios valores morales, nuestro comportamiento afectará sensiblemente su forma de comportarse para con nosotros hasta tal punto de poder modificar el curso de la historia ya sea para bien o para mal.

Esta nueva edición del Fallout, ofrecerá una gama muy amplia con respecto a los



El sistema de inventario, al igual que los comandos principales, siguen siendo los mismos.

personajes, sus conocimientos, sus habilidades, y sus personalidades, de manera tal que no todos los que se vean como nosotros, tendrán buenas intenciones o tratarán de ayudarnos, pero en este mundo arrasado por las guerras nucleares, no todo estará en nuestra contra ya que también podremos encontrar amigos que nos acompañarán en nuestro viaje entre aquellos mutantes, humanoides y zombies que normalmente combatimos.

Pero eso no es todo, la estructura de los personajes será tan compleja y detallada, que hasta nos será posible enamorarnos e incluso casarnos... sí, lo que están leyendo, casarnos durante el desarrollo del juego y seguir nuestra búsqueda acompañados de nuestra esposa.

La estructura del Fallout 2, será completamente no lineal al igual que en su primera parte, aunque en este juego la libertad de acción será mucho mayor.

En este caso nuestras decisiones, por pequeñas que parezcan, afectarán directamente el desarrollo de la historia. En ocasiones estaremos obligados a elegir aliados, lo que a su vez nos convertirá en enemigos de sus enemigos y no siempre nuestras decisiones tendrán un final feliz, ya sea para nosotros o para gente que se encuentre ligada a nosotros.

Según comentarios hechos por la gente de Interplay, que se encuentra a cargo de este proyecto, en Fallout 2, el nivel de detalle será elevado al máximo para lograr que todo este fantástico universo sea lo más realista y convincente posible.

La trama de este juego será tan compleja, que nuestro objetivo final será solo una parte de la historia, al avanzar en el juego, también nos veremos involucrados en conflictos y problemas ajenos que podremos optar por resolver o ignorar, todo dependerá de nosotros, aunque siempre será bueno tener en cuenta que a los grandes desafíos, generalmente los acompañan grandes recompensas.

• Características técnicas

Fallout 2, estará hecho sobre la base de una versión mejorada del engine que se utilizó en su versión anterior, el sistema de juego será el mismo, es decir, en tiempo real durante la mayor parte del tiempo y por turnos solamente durante los combates, donde la forma de pelear será exactamente la misma incluyendo las opciones para atacar secciones específicas de nuestro enemigo.

La gran mayoría de las opciones que pudimos ver en el Fallout, estarán presentes en esta versión, la disposición de cada menú, al igual que los distintos comandos de teclado (atajos), serán los mismos, para permitir que todos aquellos que jugaron al primero de estos títulos, puedan estar familiarizados con la interface de juego desde un principio.

• Los gráficos

El estilo de los gráficos de este juego, será muy similar a los de su antecesor aunque con una mayor calidad, el nivel de detalle tanto de los personajes como el de los escenarios será sumamente elevado.

La ambientación del juego en general, seguirá siendo de un estilo futurista, combinados con elementos típicos de la década del cincuenta.

También podremos ver algunos efectos especiales tales como iluminación en tiempo real, transparencias y humo entre otras cosas, Fallout 2 no requerirá de aceleración por hardware para funcionar al máximo de sus posibilidades.

El equipo de desarrollo de este juego, asegura que habrá mucha más variedad de escenarios y lugares que visitar, además el desarrollo del juego en sí, será mucho más largo y complejo que en el Fallout, lo que garantiza entretenimiento asegurado por un buen rato.

• Alta expectativa

En pocas palabras, todos aquellos que disfrutaron del Fallout seguramente se imaginarán que estamos ante un éxito prácticamente asegurado, especialmente después de la enorme demanda que tuvo ese título en el momento de su lanzamiento de manera tal que es muy difícil que Fallout 2 vaya a tener una menor calidad, después de todo, ¿Quién quiere matar a la gallina de los huevos de oro?

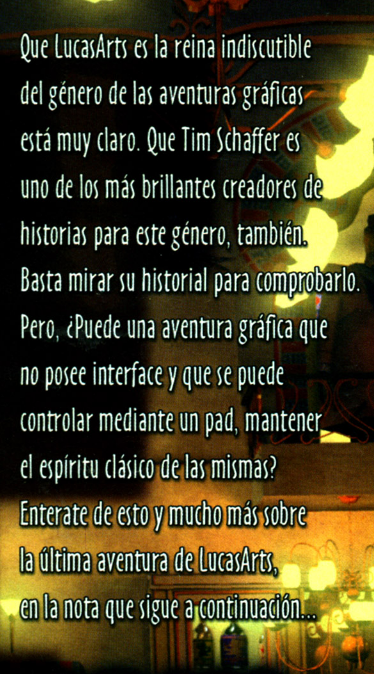
De acuerdo con toda la información a la que tuve acceso, podría decir sin temor a equivocarme que el candidato más firme para ser el mejor RPG del año, será este juego, y de ser así, indudablemente será el principio de una larga saga.

Como sea, el momento de su entrada al mercado, está anunciado para fines de Octubre así que tengan un poco más de paciencia que ya falta poco.









Que LucasArts es la reina indiscutible del género de las aventuras gráficas está muy claro. Que Tim Schaffer es uno de los más brillantes creadores de historias para este género, también. Basta mirar su historial para comprobarlo. Pero, ¿Puede una aventura gráfica que no posee interface y que se puede controlar mediante un pad, mantener el espíritu clásico de las mismas? Enterate de esto y mucho más sobre la última aventura de LucasArts, en la nota que sigue a continuación...

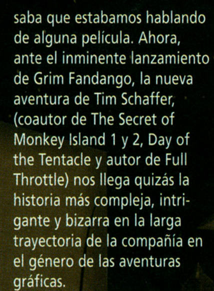
GRIM FANDANGO™

Por Maximiliano Peñalver



Para los amantes de las aventuras gráficas de LucasArts (que en la Argentina son muchos) no debe haber algo peor que terminar una de ellas. ¿Por qué? Muy sencillo, porque terminar una significa tener que esperar bastante tiempo (incluso años) para tener una nueva en nuestras manos.

Y es que LucasArts supo conseguir el título de "mejor compañía productora de aventuras gráficas" no por nada. Todas las que editó hasta el momento fueron no menos que excelentes, tanto por sus complejos argumentos, algunos muy divertidos (Monkey Island o Sam & Max Hit The Road) otros de una intriga digna de película (The Dig o Full Throttle) y que siempre marcaron las nuevas tendencias en dibujos, animaciones, interfaces (hasta ahora siempre el viejo y querido SCUMM, creado para esa pequeña obra de arte, Maniac Mansion, aunque siempre con las mejoras y modificaciones pertinentes para seguir en la cresta de la ola tecnológica) y sobre todo por sus historias. Estas nos permitían hablar horas con nuestros amigos sobre si ya hicimos esto o aquello, y siempre había algún desprevenido (una madre o un padre) que se pensaba que estabamos hablando de alguna película. Ahora, ante el inminente lanzamiento de Grim Fandango, la nueva aventura de Tim Schaffer, (coautor de The Secret of Monkey Island 1 y 2, Day of the Tentacle y autor de Full Throttle) nos llega quizás la historia más compleja, intrigante y bizarra en la larga trayectoria de la compañía en el género de las aventuras gráficas.





Tim Schaffer obtuvo la idea principal de Grim Fandango, un día en que recorriendo la cuidad de San Francisco, observó en la vidriera de un negocio, unos muñequitos esqueléticos de la celebración del día de los muertos, una vieja tradión del folklore mejicano. Es más, Schaffer presento a la gente que se encarga de dar luz verde a los proyectos en Lucas los argumentos de Full Throttle y Grim Fandango simultáneamente. Estos decidieron que las desventuras de un motociclista tendrían más probabilidades de éxito que una historia sobre cadáveres parlanchines y es así que finalmente las aventuras de Ben, tuvieron el apoyo económico necesario para ser creadas. Luego del increíble suceso de Full Throttle, Schaffer tuvo un mayor poder de decisión en la compañía y oh casualidad, sus ideas sobre los esqueletitos seguía viva en su imaginación. Desde esa tarde en San Francisco donde la chispa de la imaginación se encendió en el cerebro de Tim Schaffer gracias a esas figuras hasta la realidad que es hoy Grim Fandango, hay muchos años y una historia muy interesante para contar. ¿Me acompañan?



El día de los muertos

Según la creencia mejicana la tierra de los muertos no difiere mucho de la de los vivos. La gente se enamora, se casa, se procrea, trabaja, duerme, come. Todo lo que hacemos en esta tierra, lo hacemos en la tierra de los muertos, solo que, este... mm... estamos muertos...

Schaffer siempre fue amante y estudioso de esta cultura y su encuentro con los famosos muñecos nos llevarán en muy pocos días (se calcula que Grim Fandango estará a la venta a fines de Octubre totalmente en castellano) a vivir su creación mediante nuestra computadora personal.

Esta aventura, la más ambiciosa jamás intentada por LucasArts, tuvo presiones por parte de la compañía hacia Schaffer desde el principio. Para empezar, el título original iba a ser Deeds of the Dead (algo como: El legado de los muertos) y una política de la empresa, irrevocable es que la palabra Dead (muerto) no puede estar en el título de ningún juego de Lucas. ¿Por qué?, pregúntenle al bueno de George.

Tras el cambio de nombre por el que ya conocemos, se decidió que el SCUMM no se encontraba a la altura de las circunstancias para lo que tenían en mente. Había que desarrollar un nuevo engine, y este tenía que ser diseñado para crear un mundo con personajes en 3D.

No voy en tren, voy en avión

En el juego representamos el papel de Manuel Calavera (Manny, para los amigos) un agente de viajes de los muertos. Su trabajo (y maldición) consiste en ir periódicamente a la tierra de los vivos y escoltarlos hasta la de los muertos, para lo que se calza un traje de Grim Reaper (en una composición clásica de la imagen de la muerte con su capucha y guadaña correspondiente). Una vez en la tierra de los muertos, les vende un paquete turístico para los cuatro años de tiempo que lleva el recorrido hasta el lugar del descanso final.

Como el resto de los habitantes del mundo (de los muertos) Manny quiere ganarse el

viaje final al lugar "bueno" de descanso final. Pero no lo va a conseguir hasta alcanzar una cuota de ventas de pasajes de primera línea estipulada por su jefe. Y como parece que nunca consigue los mejores clientes (aquellos que tienen derecho a los tours de lujo por haber llevado una vida ejemplar) está destinado a seguir en este horrible trabajo por bastante tiempo más. A no ser que se le ocurra algo para cambiar las cosas.

El método utilizado, por desgracia no resultó ser el mejor, ya que tras robarle una cliente a un vendedor rival, nos damos cuenta que fue en vano ya que ella, la sensual Mercedes Colomar (la Femme Fatale del



juego), aunque llevó una vida ejemplar y le correspondería un viaje en primera clase, ha sido estafada de antemano y su pasaje robado y reemplazado por uno de tercera clase. Para colmo de males, Hector Le Mans, el malo de la película (perdón, de la aventura) y líder de un sindicato dedicado a la venta ilegal de pasajes sospecha que Manny, esta muy cerca de saber la verdad y tratará de



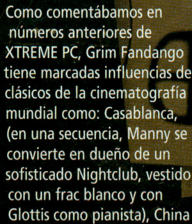
"eliminarlo" de su camino. Si Manny quiere mantener todos sus huesos intactos, deberá huir y lo más pronto posible de las cercanías de este siniestro personaje. Para ello deberá contratar a un conductor, Glottis, una especie de demonio gigante anaranjado (que parece ser un refugiado de Sam & Max Hit the Road, sobre todo por lo trastornado) y desde aquí en más, su inseparable compañero de aventuras. Para lograr su redención final, Manny deberá encontrar a Mercedes y resolver su problema.

Lentamente nos daremos cuenta que la situación es mucho más complicada de lo que parece. En la tierra de los muertos no todo es tan feliz, en ella existe una red de espionaje, conspiraciones y mentiras. Mucha gente ha "extraviado" su pasaje de primera línea y ha desaparecido misteriosamente, por lo que nos veremos obligados a tomar el viaje de cuatro años a toda costa para rastrear a donde han ido a parar estas pobres almas estafadas.

Tócala de nuevo, Glottis

Como comentábamos en números anteriores de XTREME PC, Grim Fandango tiene marcadas influencias de clásicos de la cinematografía mundial como: Casablanca, (en una secuencia, Manny se convierte en dueño de un sofisticado Nightclub, vestido con un frac blanco y con Glottis como pianista), China Town o las recientes: El Extraño mundo de Jack o The Nightmare Before Christmas (tal su nombre original en inglés) de Tim Burton y una pizca de lo más bizarro de The City of the Lost Children. Lo que le dá un aspecto visual impresionante. Durante el transcurso del juego, viajaremos por alrededor de 90 localizaciones en los más variados parajes que podamos imaginar. Desde una calle céntrica del Marrow con un desfile del festejo del día de los muertos, un bosque petrificado (que está repleto de monstruos) o una ciudad portuaria llamada Rubacava.

Uno de los mayores desafíos de Schaffer al intentar esta historia tan compleja, fue el de realizar un correcto delineamiento de los personajes y sus modificaciones a través de los años en que transcurre la acción. Los mismos cambiarán de parecer de







un año a otro, cada uno por motivos o razones muy claras, haciendo que un personaje en el que podíamos confiar un año sea nuestro más acérrimo enemigo en el siguiente.

Manny, todo un estilo

Si hay algo que sorprenderá a los veteranos seguidores de las aventuras de LucasArts, será su cambio de interface. Es más, algunos temblarán ante la sola mención de que Grim Fandango se puede jugar tranquilamente con un GamePad y ante la noticia de que al fín y al cabo no hay interface. ¿Es entonces GF una especie de arcade? Nada más lejos de la realidad, la aventura posee el desarrollo clásico que todos conocemos (y demandamos) pero por el hecho de que esté realizada completamente en 3D, la eliminación sistemática de la interface hace de Grim Fandango una aventura muy cómoda para jugar tanto con los cursores como con un buen GamePad.





El aspecto visual es similar a juegos como Alone in the Dark o Ecstatica pero con un tratamiento visual acorde a los tiempos que corren. Aunque algunos piensen que esta modalidad no sea estar a la altura de otros títulos con posibilidades de cámaras en movimiento y demás pero a costa de sacrificar la posibilidad de crear los excelentes escenarios que integran GF, no lo convencía del todo a Schaffer. Además no contento con crear un nuevo engine también convertirá a GF en la primera aventura gráfica con soporte para Direct3D. Por supuesto los que no posean esta ventaja podrán jugarlo normalmente pero se perderán una gran cantidad de detalles sobre todo los aplicados a los escenarios pre-rendereados y en los personajes. La decisión de crear a los personajes en 3D partió de la razón de que en 2D, aunque los méritos artísticos que se pueden alcanzar son mayores, no se podía conseguir el nivel de realismo necesario. Y aunque Schaffer era consciente de la cantidad de casos en que los modelos 3D no funcionaron, tenia en mente como realizar los de GF de manera perfecta. Estos fueron creados en 3D, respetando las contexturas físicas y musculares de los seres humanos pero las facciones y gesticulaciones de cada uno de ellos están dibujadas sobre los modelos, creando un estilo muy particular, donde los personajes se mueven de forma coherente, con total naturalidad.



El secreto está en la interface

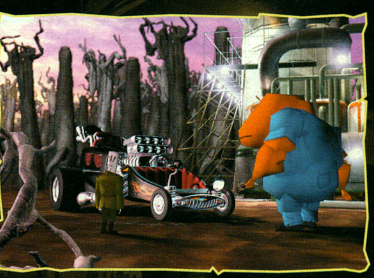
Aunque todavía la nueva interface no posee un nombre, está claro que se podría llamar Manuel Calavera. Y es que el gran secreto de Grim Fandango y su increíble realismo es su interface, o sea Manny. El es el que nos indica con su mirada cuando un objeto puede ser de interés, o con sus gestos sugerirnos acciones a realizar. El inventario es su propio abrigo (donde los guarda a medida que los recogemos), y su interacción con los personajes termina de redondear la idea de Schaffer, quitar de la pantalla todas las cosas que nos recuerdan que estamos ante un juego. O sea al no ver verbos, dibujos, inventarios, o punteros del Mouse nos vemos inmersos en la aventura sin nada que nos recuerde que estamos participando de una aventura computarizada.





Los primeros pasos

Como es lógico en una aventura, lo que nos permitirá progresar en ella será la comunicación con los personajes (hay más de 55) que pueblan los escenarios y resolver los diferentes puzzles que encontraremos en cada localización. Para hacer el juego lo más abierto posible Schaffer lo diseño de manera en que cada vez que resolvamos un problema, se habilitan dos más y luego estos dos se abren en tres cadenas de dos cada una y así llegar a los finales de cada uno de los cuatro capítulos. Lo que hace que si estamos trabados en una situación particular, podamos resolver otras hasta encontrar la forma de liberarnos del proble-



ma anterior. No sólo se promete un juego tres veces más largo que el Full Throttle en cantidad de puzzles y localizaciones sino que en líneas de diálogo Grim Fandango posee más de 7000 y Full Throttle apenas 2000, todo esto a favor de una trama mucho más compleja. Lo único que estará intacto de aventuras anteriores, será el formato de los diálogos, que seguirán apareciendo como en todas las demás aventuras, o sea: Multiple choice. Tim Schaffer en su empeño por erradicar todo signo de interface en pantalla había pensado en anularlo y que solo estuviera la voz de los personajes, pero finalmente al ver que era imposible de solucionarlo de otra manera optaron por descartar la idea.

Un juego de película

La presentación esta cuidada en todos sus detalles y como no podía ser de otra manera, las voces (al menos en la versión en inglés) son magistrales, con Tony Plana (JFK / Havana) otorgándole su potente voz al protagonista. La producción se nutrió en general de actores latinos, los que por supuesto, hablan inglés con su acento particular, haciendo una vez más que escuchar los diálogos de los personajes sea un lujo para nuestros oídos. Si a esto le agregamos una banda de sonido espectacular, digna de una película de los años 30 y unas animaciones extraordinarias, sólo nos queda por decir que seguramente al igual que nosotros, ustedes están realmente desesperados por ver en formato terminado a Grim Fandango. Después de todo hace ya tiempo que venimos lamentándonos el haber terminado el ultimo Monkey Island tan rápido...

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

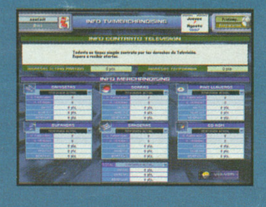
LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.

PCFútbol 6.0 Extensión 1





¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

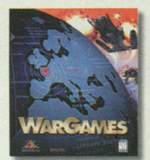
69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Wargames



Un juego de estrategia en tiempo real con sus raíces en una de las películas más populares de la comunidad informática

Por Guillermo Belziti

Una película de los años ochenta llamada Juegos de Guerra introdujo masivamente el concepto de Hacker, convirtiéndose en objeto de culto por millones de adictos a las computadoras a lo ancho del mundo. Como era justo y necesario, MGM Interactive realizó un juego conmemorando aquél glorioso film, veamos de que se trata.

David Lightman, era el joven e inteligente Hacker que protagonizara Matthew Broderick en aquella película, en donde jugando ilegalmente a los últimos juegos de una compañía llamada Protovision que descubría casi accidentalmente, encontraba el que desencadenaría el conflicto en donde WOPR (la computadora super inteligente del gobierno que David Lightman engaña con sus habilidades para salvar al mundo) intenta provocar una guerra con la Unión Soviética.

NORAD Vs WORP

Como se estarán dando cuenta, se trata de un nuevo juego de estrategia en tiempo real al estilo clásico, en donde dos bandos con algunas variantes, pero bastante similares se enfrentan a lo largo de campañas independientes.



La primera misión del lado de la WOPR consiste en destruir una pequeña base en las Islas Malvinas.

Cada campaña cuenta con quince misiones de dificultad progresiva, lo que determina un total de 30 escenarios.

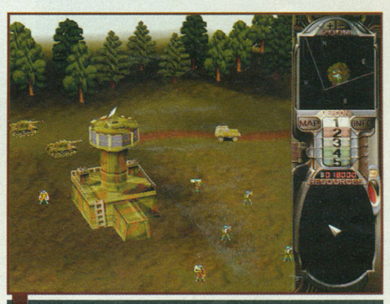
La asociación NORAD corresponde a las fuerzas armadas de los humanos, y las unidades corresponden a la tecnología del presente.

Las unidades de tierra están formadas por diferentes tipos de tropas, según su función y armamento. Tenemos infantería, lanzamisiles, lanzagranadas, fuerzas especiales, constructores y hackers. También existen vehículos de exploración y de transporte de tropas como los Jeeps y los APB. El resto de las unidades de tierra corresponden a cuatro variantes de tanques de combate, con propiedades y armamentos diferentes que se adecuan a las distintas operaciones. Entre las unidades navales y aéreas encontramos distintos tipos de submarinos, buques de guerra y helicópteros.

La WOPR cuenta con tecnología más avanzada, pero a la hora de los enfrentamientos, tienen igual capacidad bélica. En reemplazo de las tropas terrestres de la NORAD, usa robots con diferentes armaduras y capacidades de ataque. Y en cuanto a los vehículos han sido reemplazados por unidades mecanizadas gigantescas que nos recuerdan bastante a algunos de los Mechs del universo de FASA.

Ambos lados son bastante similares en cuanto a las posibilidades de triunfo, sin embargo opino que las unidades de la NORAD son superiores en diseño, y además bastante más agradables para jugar ya que no hay que escuchar los insoportables sonidos metálicos de las voces de las unidades WOPR.

Como es tradicional en este estilo de juegos, disponen de estructuras que nos proveen de las unidades necesarias, para elaborar nuestro plan estratégico. El conjunto de estas estructuras es lo que comúnmente se conoce como base, y para diseñarlas cada lado cuenta con una unidad especial designada para esta tarea.



Los escenarios son muy realistas, haciéndolo bastante más interesante.

A pesar de que cambian de nombre y diseño, tanto la WORP como la NORAD cuentan con estructuras similares, por lo tanto lo mejor será describir la función de las más importantes sin mencionar a quien pertenece.

En primer lugar tenemos el comando de operaciones, donde los hackers tendrán una función muy especial que será descripta más adelante, cuando lo lean comprenderán la gran importancia de esta estructura, que sin duda es la que determina el éxito de una misión.

Otra de las estructuras más importantes es en la que se fabrican las tropas terrestres, los hackers y los constructores. Generalmente se empieza una misión con un sólo constructor, y si este es aniquilado antes de crear una de estas estructuras, simplemente tendrán que apretar ESC, y seleccionar el ícono de Restart Mission.

Por último hago referencia de las estructuras que construyen los tipos de vehículos que se van habilitando a medida que vayamos avanzando en la campaña.

Para defender nuestras bases además de las unidades, contamos con torretas protectoras, que ubicadas estratégicamente pueden ayudar bastante.



El sistema de ayuda online es excelente y agiliza la curva de aprendizaje.

Una gran ventaja, es la ayuda en línea en la que se puede acceder en cualquier momento del juego, y que explica detalladamente cada una de las unidades y estructuras del juego, facilitando la curva de aprendizaje.

Los servicios de los Hackers y el correo electrónico

Este detalle es realmente simpático y original. Es curioso como no había sido implementado antes en otros juegos de estrategia en tiempo real. Para construir todo lo mencionado anteriormente es necesario un único recurso: Dinero.

¿Cómo se obtiene? ¡Muy fácil! Simplemente pongamos a unos cuantos hackers en los centros de cómputos para que engañen a los sistemas de las grandes corporaciones del mundo y nos consigan en pocos minutos varios millones.

El resultado de sus operaciones lo irán notificando mediante un sistema de E-Mail tan común en nuestro Windows de cada día... Pero no todo es dinero. También nos irán avisando de cualquier información adicional que nos sea de utilidad, como la localización de la base enemiga, el tipo de armamento con el que cuenta, etc.

Además de trabajar en los centros de cómputos, es posible utilizarlos en el comando de operaciones, donde sus servicios son realmente irreemplazables.

Con su capacidad de investigación es posible mejorar los tres factores que caracterizan nuestras tropas, es decir, velocidad, armadura y capacidad de ataque.

Estas características pueden ser mejoradas varias veces volviendo a nuestras unidades cada vez más poderosas. Los hackers también pueden usar sus conocimientos para infiltrarse en el sistema del bando enemigo y degradar a sus unidades para hacerlas más vulnerables a nuestros ataques.

Como podrán entender, la guerra no sólo se desarrolla en el campo de batalla, la destrucción de un comando de operaciones con varios hackers en su interior puede ser un movimiento definitorio.

Juegos de Guerra

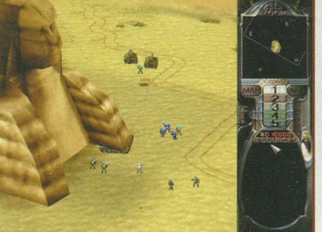
Alguien me dijo una vez, "A los juegos hay que darles una segunda oportunidad" haciendo referencia al momento en que alguien opina mal de un juego antes de haberlo visto en profundidad. Esto podría aplicarse a WarGames, ya que a primera vista, sólo parece uno más entre el montón y no tiene nada realmente impresionante como para despertar el interés del jugador.

Pero a medida que lo vayamos jugando, y nos vayamos familiarizando con el mismo, descubriremos que tiene bastantes cosas interesantes como para considerarlo un gran juego.

El diseño de las misiones es muy bueno y original, y siguen una historia que nos va entusiasmando para seguir adelante. Además los escenarios son variados, y se llevan a cabo a lo largo de nuestro mundo, haciéndolos más realista. Por ejemplo en una de las misiones debemos rescatar a un grupo de Hackers rusos prisioneros en una base secreta en las nieves de Siberia. En la siguiente misión deberemos transportarlos a la ciudad de El Cairo, donde luego de haber sometido a las tropas enemigas que controlan la ciudad, tendremos que usarlos para que nos consigan una información del centro de cómputos allí existente.

Visualmente tiene muchos aspectos positivos y otros tantos que fueron bastante descuidados. Si bien los vehículos cuentan con movimientos fluídos y gráficos sobresalientes, las tropas dejan bastante que desear.

Algunos elementos de los escenarios, son excesivamente poligonales, y a decir verdad se le pudo haber prestado más atención.



En cuanto a la interface, es bastante apropiada y sencilla de controlar. Al igual que Myth: The Fallen Lords, es posible rotar la perspectiva cuantas veces queramos, e inclusive realizar acercamientos. Pero no nos confundamos, el engine de Myth es bastante superior y muchísimo más atractivo.

En cuanto al resto, es similar a cualquier otro EETR, es posible seleccionar grupos de unidades a las que ordenaremos atacar, patrullar, defender, etc.

La adaptación de las unidades y el terreno es fabulosa, sacando provecho de los desniveles de los terrenos durante los combates, y con un muy alto nivel de detalle, donde observamos como los vehículos fuerzan los motores para subir un terreno empinado, o como se inclinan hacia los laterales según la física. Cuando ataquemos una base enemiga podemos ver como nuestros tanques aplastan las vallas protectoras.

Cada escenario es bastante extenso, y con un nivel de dificultad que ofrece un buen desafío, sin embargo la inteligencia artificial de las unidades enemigas es algo pobre, y como sucede en muchos juegos del género se ensañan con la primera unidad que los ataca, mientras el resto las despedaza.

Sin embargo, los ataques sorpresas que realiza la máquina, más de una vez arruinarán nuestros mejores planes.

En resumen

WarGames es un título mucho mejor de lo que aparenta, que nos garantiza varias horas de entretenimiento jugando las dos campañas o en Multiplayer (Modém, serial, Internet o Lan).

Ultimamente han estado apareciendo demasiados juegos de estrategia en tiempo real, y sabrán que hay algunos un poco mejor que WarGames, pero si ya los jugastes y buscas algo nuevo, esta es una buena opción.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de estrategia en tiempo real, con gráficos completamente en 3D y soporte nativo para varios sistemas de aceleración.

LO QUE SI: El uso de los Hackers. Las misiones. Los gráficos de los vehículos. El sistema online de descripción de las unidades y estructuras. Las voces de la NORAD. La introducción y presentación de los objetivos en cada misión.

LO QUE NO: Algunos gráficos pudieron ser mejores. Las voces de la WORP son irritantes. No tiene mucho que ver con la película a la que hace honor.

86%

En Septiembre, las últimas novedades y los clásicos a un precio increíble!















Distribuye:



Ficha Técnica
Compañia / Distribuidor: *Hookstone / Psygnosis / Microbyte*
Internet: *www.psygnosis.com/sentinel*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 120 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Placa de sonido, Windows 95/98.*



Sentinel Returns

El regreso de una de las obras maestras de los juegos de la década pasada

Por Guillermo Belziti

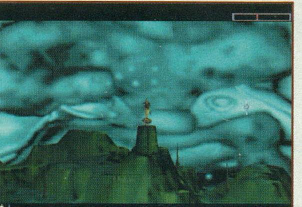
En nuestro número cuatro les hablé por primera vez de este título, siendo The Sentinel (creado en 1985 por Geoff Crammond) uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos, esperé más que ansioso esta continuación.

Los estudios Hookstone han estado a cargo de producir esta obra, y en relativamente un período bastante corto la han puesto al alcance del público... La pregunta es...¿Se han hecho las cosas como corresponde?

Después de escuchar las opiniones de algunos colegas, me doy cuenta que es muy difícil para quienes no hayan jugado al original, capturar el verdadero espíritu del juego, y entiendo el porqué de las quejas en cuanto a lo que ven en sus pantallas.

En Sentinel Returns todo tiene un porque, no es casualidad que los gráficos sean excesivamente poligonales, y que los árboles de los paisajes tengan esa forma estacada, en lugar de parecerse a árboles verdaderos, la idea fue desde el principio del proyecto conservar la esencia original, agregándole la última tecnología 3D.

Luego de esta aclaración llega el momento de hablar concretamente del título. Lo primero que me llamó la atención, fue la rebuscada y disparatada historia que le han agregado en el manual, tan mala y sin sentido que prefiero no comentar. De todas maneras... ¿Quién precisa una historia? El atractivo de Sentinel Returns lo determinan otros parámetros, por ejemplo los paisajes góticos, donde se escucha de fondo la excelente música compuesta por John Carpenter, el director de Halloween.



Al comenzar nos encontraremos en una nueva y extraña pantalla en la que se inyecta una substancia en lo que parece ser un feto, a partir de esto, y como reacción se abre un universo único gobernado por un Sentinela, nuestra misión será destruirlo.

Al principio nos encontraremos en la zona más baja del nivel, con la energía suficiente como para dar los primeros pasos.

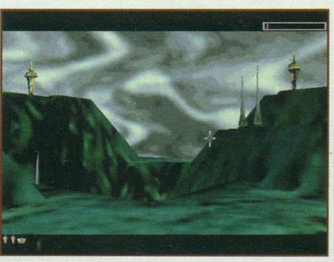
Las acciones que podemos realizar son rotar y mirar en todas las direcciones, absorber energía de la materia que encontremos en el universo, teletransportarnos, y crear nuevas materias con la energía absorbida.

Entre las que podemos crear tenemos los árboles, cuya única función es distraer momentáneamente la mirada del Sentinela, bloques que nos permitirán crear encima de ellos más materia y por lo tanto mediante la teletransportación ir accediendo a sectores más elevados, y robots con la capacidad de contener nuestra forma energética.

Con lo dicho sacamos la conclusión, de que el juego consiste en absorber la mayor cantidad de materia posible y convertirla en energía, para poder crear nuevos robots en lugares más elevados e ir subiendo de nivel hasta poder absorber al Sentinela.

¿Cuál es la dificultad? Bueno, el Sentinela no está dispuesto a ser destronado, así que si permanecemos ante su vista (éste va rotando lentamente en el sentido de las agujas del reloj) comenzará a succionar nuestra energía hasta hacernos desaparecer. En los niveles más elevados cuenta con algunos ayudantes para hacer las cosas algo más complicadas.

En total existen alrededor de 600 niveles divididos en cuatro reinos (fuego, aire, tierra y agua), que desgraciadamente sólo se pueden acceder de manera cíclica, es decir que tendremos que jugar varias horas si queremos ver algo distinto.



Lo mejor de las novedades es el divertidísimo modo Multiplayer que se convierte en una carrera por llegar a la cumbre, mandando mientras podamos a los otros para abajo. Es notable como la implementación del mouse mejora la velocidad de juego.

Lo que más debo criticar es un importantísimo detalle que le resta bastante puntaje. La regla del original era que uno podía absorber materia, con la condición de que se viera la base. Esto no ocurre en Sentinel Returns, por lo que se facilitan bastante las cosas perdiendo el elemento estrategico. Otra cosa que me disgustó es el tema de los especímenes o fetos inyectados, que como dije antes, además de ser un pésimo argumento le quitan agilidad al juego, teniendo que andar esperando bastante para jugar entre los niveles.

Las mejores cosas de Sentinel Returns estaban presentes en el original, y la mayoría de los cambios a excepción del soporte 3D de la tecnología actual y el excelente modo Multiplayer son los que le restan puntos, con esto sacamos la conclusión que lo mejor de Sentinel Returns siguen siendo las ideas brillantes que Geoff Crammond tuvo varios años atrás.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una nueva versión de un excelente juego que estaba quedando en el olvido.
LO QUE SI: Música. Control con mouse. Modo multiplayer.
LO QUE NO: Sistema de menúes. Historia innecesaria. Cambios en el modo de absorción de energía.

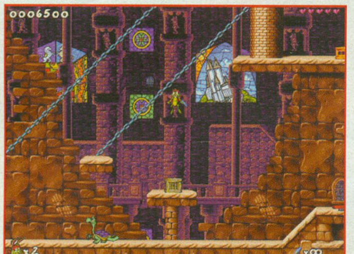
77%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Orande Games / Epic Megagames / Edusoft*
Internet: *www.godgames.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2X, 45 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.*



Jazz Jackrabbit 2

El regreso de un héroe original de la PC, tras cuatro años de ausencia



Por Maximiliano Peñalver

Jazz Jackrabbit 2 es para los fanáticos de los arcades clásicos, lo mismo que un inmenso oasis para un pobre explorador perdido en el medio del desierto. No sólo porque reivindica un alicaído género, sino porque demuestra una vez más que con un poco de ingenio y ganas de hacer las cosas bien, se pueden lograr cosas sorprendentes sin el uso de placas aceleradoras y sin la necesidad de poseer el último microprocesador del mercado.

El juego

En esta ocasión Jazz no estará solo. Ya en la introducción un nuevo personaje nos es presentado y luego lo encontramos disponible para controlar. Estamos hablando de Spaz, una versión desquiciada de Jazz. No obstante con los dos personajes el nivel de control está muy bien implementado, sobre todo mediante la utilización de un Gamepad. El juego cuenta con 5 episodios, que a su vez están divididos en varias pantallas las que podremos recorrer tanto con un personaje como con el otro. Además se incluyen los niveles de la versión Shareware que son diferentes a los del juego en sí, dándonos un total aún mayor de niveles para jugar. El objetivo es vencer una vez más a la malvada tortuga Devan Shell y a su ejército, que se encuentra diseminado por todas las pantallas del juego.

JJ2 es desde el primer nivel hasta el enemigo final un increíble trabajo creativo. Todos los detalles están cuidados al máximo y aunque no posea la calidad tecnología de un juego como Unreal, sí posee excelentes animaciones, arte y una maravillosa jugabilidad que nos mantendrá atrapados durante mucho tiempo.

Lo mejor de todo es que el equipo creativo de JJ2 logró combinar los mejores elementos de clásicos como Sonic y Mario e incorporarlos de forma invisible en su producto, logrando un desarrollo que aunque por momentos se vuelve repetitivo, se debe más a la naturaleza del género que a una falta de imaginación en la creación de los niveles. Los cuales son muy variados tanto en localizaciones como en objetivos a cumplir además (como era de suponer) de todos los secretos que deberemos buscar obstinada y minuciosamente para encontrar.

Cuatro conejos piensan más que uno

Otro aspecto muy cuidado de JJ2 es su modo multiplayer. Entre estos se incluyen un modo para jugar en forma cooperativa los niveles del juego normal, y los siguientes modos en forma competitiva: Capturar la bandera, Búsqueda del tesoro, Carrera y Batalla. El juego no sólo incluye esta modalidad vía Internet o red local con protocolos TCP o IPX, sino que permite hasta cuatro jugadores simultáneos en un mismo equipo.

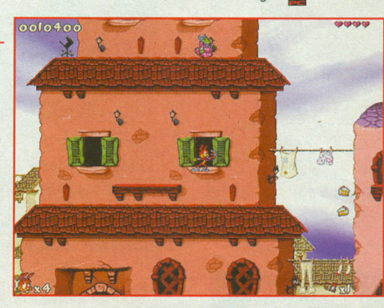
Todos estos modos y variantes expanden enormemente la vida de JJ2 en nuestros discos rígidos.

Bonus x 2

Jazz Jackrabbit 2 trae dos regalos, primero la versión completa de Jazz Jackrabbit 1, que aunque ya tiene más de cuatro años, todavía se deja jugar y segundo y más importante, un completo editor, que nos permitirá crear todo tipo de niveles. Aunque el mismo es un poco complejo de usar (sobre todo por el público al que está dirigido el juego), el manual online que incorpora nos hará saber paso a paso como generar nuevos niveles.

En resumen

Jazz Jackrabbit 2 es un excelente juego de plataformas, sólo comparable en los últimos tiempos y en PC con el maravilloso Heart of Darkness, aunque sus puntos fuertes sean diferentes. La cantidad de opciones, niveles y episodios, hacen que su durabilidad sea enorme y su bajo costo (en USA cuesta alrededor de U$S 29) lo vuelve un gran producto. Si a esto le sumamos el editor de niveles y el JJ1 de regalo, tenemos una excelente opción para los más chicos (y no tanto) de nuestro hogar.



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade de plataformas clásico, con mucha jugabilidad y opciones.
LO QUE SI: Excelentes gráficos en alta resolución. Modos multiplayer. Editor de niveles. Variedad en los escenarios. Incluye el JJ1 de regalo. Buenas animaciones de los personajes. Excelente control sobre Jazz y Spaz.
LO QUE NO: Como todos los juegos de este estilo, con el tiempo se vuelve repetitivo.

84%


QUÉ ES SIN?

USE ARMAS NUNCA ANTES VISTAS

Su arsenal incluye rifles com miras a laser, dispositivos de detonación a control remoto y armas de última generación, tan potentes, que lo harán trizas.

EXPLORE AMBIENTES ULTRA-INTERACTIVOS

Camine, corra, nade y conduzca a través de los seis diferentes ambientes, enriquecidos con bellos y fantásticos detalles gráficos del mecanismo Quake II™.





Cuando la Presidente Ejecutiva de las Industrias **SinTEK**, comienza a colocar en las calles, una **droga que altera el ADN**, es el momento de reevaluar las **leyes de la moral**. Cuando la misma **bioquímica**, transtornada, planea dominar el mundo con un **ejército de mutantes**, genéticamente creado por ella, llegó el momento de reescribir el Orden Sagrado.







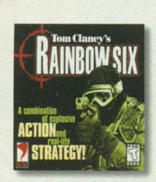






PROMEDIO **87%**

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Red Storm Entertainment*
Internet: *www.rainbow6.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Placa de sonido.*



Rainbow Six

Red Storm nos sorprende con un juego de acción en primera persona, que es básicamente un juego de estrategia

Por Sebastián Di Nardo

Generalmente se estila muchísima publicidad y un gran revuelo cuando se trata de un juego de acción. Con Rainbow Six fue el caso contrario. Con sólo unos meses de publicidad y antes de que la gente supiera de qué se trataba, el producto estaba a la venta. El resultado una obra maestra de combate y estrategia, basada en una novela de Tom Clancy.

La historia

Para los que Rainbow Six les pueda parecer un clon de Quake, podemos decir: "¡Amigos, están muy equivocados!". De la mano de Tom Clancy uno de los novelistas bélicos más famosos del momento en USA, nos llega esta atrapante historia.

Nuestra misión será la de controlar un grupo comando cuyo nombre es el que da título al juego, Rainbow Six. Rainbow significa arco iris, porque los integrantes de este grupo son de distintos países del mundo y de diferentes razas, unidos con un mismo fin, mantener la paz mundial.

Cuando el mundo es amenazado por un movimiento terrorista, R6 entrará en acción. Pero nosotros deberemos guiar a nuestros soldados hacia la victoria. ¿Cómo? Eligiendo a los más aptos para cada misión, equipándolos con el armamento correcto y planeando la misión de principio a fin.

Jugabilidad e inteligencia artificial

Es aquí donde R6 se desprende de sus competidores, porque debemos llevar 4 equipos (Red, Blue, Green, Gold) a la victoria configurando paso a paso cada una de sus 16 misiones. Podemos inclusive, ordenar que se detengan en algún punto y dándoles una orden volverán a avanzar. Por ejemplo, en caso de tener que rescatar un rehén, podemos ordenarles que lleguen hasta él pero que no avanzen hasta que nosotros hayamos despejado el camino. Una vez que estamos seguros de que no tendrán problemas al avanzar, les damos la orden de que lo escolten hacia la salida presionando simplemente una tecla.



Nuestros compañeros aguardan la orden para entrar en acción.

Una vez que hayamos configurado todos los aspectos relacionados con la misión, estamos listos para ejecutarla. Comenzamos formando parte de uno de los equipos, con una perspectiva en primera persona, o si lo preferimos una en tercera persona presionando F1. Los controles son básicamente los mismos que Quake, con algunas diferencias. Para abrir puertas o subir escaleras, por ejemplo, utilizamos una tecla de acción (numepad 0). En cualquier momento podemos cambiar de equipo y cada vez que lo hagamos tomamos el completo control de las acciones del mismo. Tenemos la posibilidad de agacharnos pero no de saltar y presionando la tecla Control activamos un zoom para disparar a una distancia mucho mayor.



En algunas misiones deberemos escoltar a un civil hasta un lugar seguro.

La diferencia mayor que existe entre R6 y los demás juegos del género radica en su jugabilidad. Mientras que Quake, Quake 2 o Unreal son simplemente juegos de acción, aquí deberemos utilizar una estrategia planeando cuidadosamente cada detalle. Y durante la acción debemos revisar muy bien cada rincón, porque un sólo disparo de nuestros enemigos significa, como en la vida real, la muerte o inclusive una herida mortal que puede postrarnos, evitando que cumplamos con nuestro deber. Se trata de ser silencioso, y muy precavido, avanzar despacio y controlar todos los rincones, puertas o averturas. Un error por apuro o un lugar sin despejar o revisar, puede acabar con nuestra vida o la de alguno de nuestros compañeros. De la misma manera nuestra forma de actuar depende de cada misión. En algunos casos nuestro objetivo será entrar en algún edificio a robar archivos de una computadora o intervenir un teléfono, sin ser detectados. Lo que significa que cada uno de nuestros movimientos debe ser realmente cuidadoso, y no solamente no debemos ser vistos sino que tampoco podemos eliminar a ninguno de nuestros enemigos sin llamar la atención.

La mejor parte de R6 es la inteligencia



Para participar de misiones en Multiplayer nada mejor que www.zone.com donde podremos competir contra jugadores de todo el mundo.

artificial de los terroristas contra los que lidiamos. Montan guardia y circulan por recorridos vigilando cada movimiento, e inclusive pueden estar escondidos detrás de una puerta. Tenemos que estar alertas a cada movimiento de los mismos porque un paso en falso puede significar la muerte, la pérdida de uno de nuestros compañeros, o peor aún el fracaso de la misión. Más de una vez estaremos atravesando un pasillo y una bala nos liquidará sin siquiera saber de dónde vino.

Aspecto gráfico y sonido

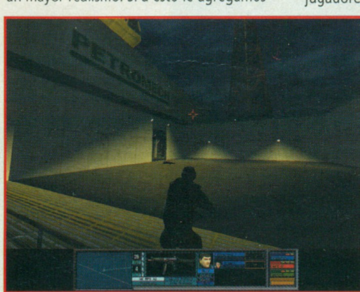
En cuando al aspecto visual, R6 se parece mucho a Jedi Knight. El detalle de los personajes y sus trajes fue cuidadosamente diseñado, cada vez que alguno de ellos recibe un disparo se cubre de sangre el área afectada, y cuando son abatidos instantes después de caer al suelo, la sangre continua brotando y forma un charco debajo del cuerpo.

Los movimientos fueron confeccionados con la ayuda del motion capture, aportando un mayor realismo. Si a esto le agregamos detalles como: marcas de las balas en la pared, luces de colores, niebla y trasparencias en el agua, el resultado es asombroso.

Otro aspecto interesante es el sonido, cada una de las armas, perteneciente a la vida real, tiene un sonido distindo. Una Beretta 9 mm suena más grave que una Heckler 9mm, y el sonido es más seco y apagado si tienen silenciador. M16, ametralladoras, granadas y explosivos para abrir puertas completan la galería de sonidos confeccionadas para el armamento de R6. Todo esto combinado con una excelente banda musical, que realza como en el cine los momentos de tensión, nos hace creer que estamos dentro de una película de espionaje dirijida por John Woo.

Multiplayer

Sin dudas uno de los puntos fuertes de Rainbow Six es su excelencia tanto en su modo para un solo jugador como para el de Multiplayer. En este participamos de las misiones de la campaña, en la que hasta 16 jugadores en forma simultanea se unen para cumplir los objetivos. Es difícil describir con palabras lo que se siente ser parte de un grupo de asalto, con misiones tan delicadas y realizarlas junto a otros jugadores distribuidos alrededor del mundo, todos unidos con la única ambición de triunfar. En el aspecto competitivo tampoco se queda atrás, el mismo número máximo de jugadores (16) dividido en dos bandos tienen como objetivo eliminarse entre sí, y al igual que en el modo para un solo jugador, si nos eliminan, nos quedamos afuera hasta que todos terminen el partido. Este aspecto hace que jugarlo genere muchísima tensión, y pensamos no una, sino diez veces cada paso a seguir.



Las luces de los escenarios fueron cuidadosamente ubicadas para lograr un mayor realismo.

En conclusión

Estamos ante una obra maestra del combate y la simulación. Sin duda Red Storm Entertainment dejará una marca muy difícil de superar en cuanto a la mezcla de acción y estrategia. Gracias a productos como Rainbow Six se está gestando un nuevo género de acción en primera persona, en donde matar enemigos no es lo más importante, sino cumplir con la misión, mantenernos con vida y lograr la menor pérdida de inocentes posibles. Ya no se trata de correr y disparar a lo loco, sino de pensar cada movimiento y ejecutarlo con sumo cuidado, pensando las consecuencias.

Pero como todo R6 tiene sus puntos negativos. Uno de ellos son las secuencias de video, generadas con el engine del juego, editadas y transformadas en avi. De esta forma la calidad no solamente es pobre sino que la compresión del mismo nos impide ver con claridad los detalles.

Pero sin duda el error más grave que cometieron sus creadores es el de los "bugs". Bug es el nombre que se le da a un error, y si hay algo que R6 tiene, son bugs. Problemas con algunos sonidos y texturas que a veces se ven y a veces no. Pero el problema más grande se genera con las puertas. Algunas de ellas parecen estar abiertas y en realidad están cerradas, y cuando nos movemos la textura correspondiente vuelve a la normalidad. Imaginen que nos escondemos detrás de una puerta creyendo que nadie nos ve, pero en realidad, la puerta está abierta, ¿Cuánto duramos con vida?, sólo unos segundos.

Nosotros podemos entender que a veces la presión para cumplir con determinados tiempos y cubrir ciertos gastos hace que las empresas aceleren la salida de los juegos sin estar 100% terminados, pero también creemos que es una falta de respeto hacia el comprador que al adquirir un producto nuevo tenga que bajar 2 patches de internet para arreglar sus problemas.

Realmente es una pena que juegos tan brillantes como Rainbow Six se vean empañados por los bugs que a veces lo hacen injugable. De todas maneras es un producto imperdible, una verdadera perla del combate y la simulación, con un sólido soporte multiplayer. Si te gusta la acción y la estrategia, ¿Qué estás esperando?

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de acción y estrategia en primera persona.
LO QUE SI: Los gráficos. El sonido. Una excelente banda musical. Interface fácil de utilizar y un excelente soporte multiplayer. La tensión. Las armas. La tensión. La inteligencia artificial.
LO QUE NO: Muchos errores y texturas que aparecen y desaparecen. Poca calidad en las secuencias cinemáticas.

87%


Próximamente en su PC
una
MUJER
y su destino robado!
UN
Agente de Viajes
y su última
COMISION...
...su propia
ALMA!
ENFRENTE
Atemorizantes
PELIGROS
en un
bien confeccionado
SMOKING!

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Monolith Productions
Internet: www.lith.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2X, placa de sonido, Windows 95/98.



Get Medieval

Un arcade con el estilo de los clásicos, básico pero muy divertido

Por Maximiliano Peñalver

Darimil, tal el nombre de un enorme dragón que en la mismísima introducción del juego destruye toda una aldea con sus poderosas llamaradas. Para destruirlo contamos con cuatro "héroes" que increíblemente ante el ataque siguen cada uno en lo suyo, el rogue afinando su puntería con el arco, el bárbaro (que con su voz imita de manera excelente el acento de Arnold Schwarzenegger, parodiándolo) afilando su hacha o la hechicera y la guerrera cada una perfeccionando sus habilidades. Evidentemente estos cuatro personajes no son los prototipos que estamos acostumbrados a encontrar como protagonistas en un arcade, pero son los únicos disponibles para salvar a esta desolada tierra de un futuro ataque de Darimil.

El juego

Estamos ante un arcade clásico que emulando a los ya míticos Gauntlet I y II, intentar revivir con nueva tecnología esa fascinante experiencia de recorrer catacumbas y mazmorras con el único objetivo de sobrevivir. Get Medieval posee 40 niveles en su modo más interesante, el que tiene como objetivo ir tras el dragón. Estos niveles nunca cambian y se juegan siempre en el mismo orden. En realidad iremos descendiendo uno a uno hasta llegar a la guarida de Darimil donde deberemos finalmente eliminarlo, pero antes de enfrentarnos con él deberemos eliminar siete jefes más. El juego se controla mejor con un pad y sólo tendremos que "aprender" el uso de 3 botones. El primero es para disparar, el segundo para lanzar hechizos y el tercero al ser presionado, genera debajo de nuestro personaje un círculo para poder ubicarlo en caso de que la situación se vuelva confusa.

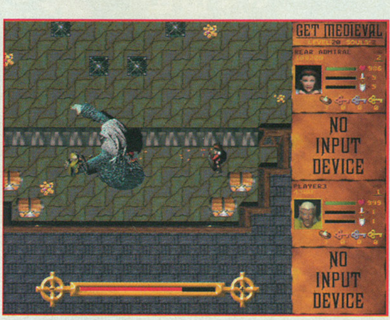
Los personajes están todo el tiempo haciendo comentarios irónicos sobre los acontecimientos que se van sucediendo, aunque graciosos, estos se vuelven un problema cuando participan cuatro jugadores simultáneamente y prácticamente no se entiende lo que dice cada uno.

Al igual que en el Gauntlet, los monstruos salen de unos generadores y hasta que los mismos no sean destruidos no pararán de salir. Entre las diferencias que posee GM del Gauntlet, se encuentran los cofres que aquí requieren si o si de una llave para poder abrirlos y que el arma de cada personaje puede ser mejorada con unos "power-ups" que permiten, al llenar un contador, poseer un nuevo nivel de arma y escudo.

Los poderes mágicos aquí se encuentran en papiros y así como la Mask of Evil provoca en los enemigos pánico, existen también maldiciones que nos afectarán de diversas formas. Por ejemplo con IT, los enemigos sólo nos atacarán a nosotros por más que los jugadores sean cuatro y el más predecible, pero no menos molesto REVERSAL que invierte los controles del juego.

Sin lugar a dudas el punto fuerte de GM es su modo multiplayer. Aunque el juego es divertido para jugarlo al menos una vez en solitario, cuando dos, tres o cuatro personas participan simultáneamente éste se vuelve mucho más entretenido. Aunque posee soporte para LAN e Internet, con sólo una máquina y un par de pads ya tendremos todo el equipo para jugar cuatro personas de una manera más que cómoda.

Aunque los 40 niveles principales nos tendrán entretenidos por algunas horas, también existe otro modo con niveles generados aleatoriamente que no brillan como la campaña principal, aunque por lo menos son ilimitados. Por suerte la gente de Monolith piensa lanzar el poderoso editor de niveles original para que los usuarios puedan crear sus propios terrenos de combate. Por último cabe destacar (desgraciadamente) que la inteligencia de los enemigos sigue siendo la misma que la de los 80. Esta consiste básicamente en caminar hacia nosotros sin importar las consecuencias, aún si esta consecuencia es una pared que obviamente les impide el paso. Este error puede ser usado innumerables veces para impedir que ciertos enemigos nos alcancen y para colmo la de los jefes principales es igual de deficiente. Otro detalle agravante es el de los puzzles, algunos bastante obscuros y que sólo pueden ser resueltos mediante prueba y error, lo que a veces nos obligará a jugar más de una vez algún que otro nivel, para intentar descubrir todos sus secretos.



En resumen

Get Medieval no es un mal juego, para nada, pero es un arcade que posee un estilo bastante sencillo y sin dudas no será del agrado de todos los usuarios. Si se tienen en cuenta estas advertencias GM se puede convertir en una buena fuente de entretenimiento si cae en las manos adecuadas.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade clásico que imita (de una manera imposible de ocultar) el estilo del Gauntlet.
LO QUE SI: Sumamente entretenido en modo multiplayer. Efectos gráficos de todo tipo sin placa aceleradora. Bajos requerimientos.
LO QUE NO: Pocos niveles. La inteligencia artificial de los enemigos, Forests Gumps medievales. Rejugabilidad nula.

69%

Defendé tu ciudad.

Espíritu libre.

Fanático. Saltá.
Vos, al mando. Un juego, un desafío.

Barro puro.

En un mundo Microsoft.



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Sega PC*
Internet: *www.sega.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2X, placa de sonido, Windows 95/98.*



The House of the Dead

Una excelente conversión del famoso arcade de los video juegos

Por Guillermo Belziti

Cuando nuestro personaje llega con su antiguo auto a la siniestra mansión donde el profesor Curien ha estado realizando extraños experimentos, la acción sólo se detendrá por unas pocas décimas de segundos, para permitirte cargar el arma y seguir disparando.

The House of the Dead pertenece al clásico estilo de juegos de disparos en los cuales con un arma como único control debemos disparar a una pantalla, donde se desarrolla una película semi-interactiva.

Lethal Enforcers, Time Crisis y Operation Wolf son algunos de los exponentes más conocidos de este género, y si bien todos conocemos los títulos mencionados, también es sabido de que no hay en PC juegos que pertenezcan a este tipo con suficiente calidad. Tal vez sea por ésto que Sega decidió realizar una versión de este juego, sabiendo que por su simpleza y temática se convertiría en un éxito.

El primer problema que la compañía tuvo que enfrentar, fue el asunto de los controles. Reemplazar el accesorio original con forma de pistola no es tarea fácil, y sabiendo que los cambios afectarían directamente la jugabilidad se tuvo mucho cuidado en este aspecto. Como resultado podemos optar por el teclado, joystick o la opción más recomendada: mouse.

Existen tres modos de juego, el ARCADE en donde podemos jugar exactamente igual a la versión de los videos, el de PC en donde la principal diferencia consiste en la elección de diversos personajes con características propias que modifican la dificultad, y el BOSS donde es posible practicar directamente cada uno de los enemigos finales.



Si bien el primero de los modos comentados está presente para satisfacer a quienes prefieran que no haya cambios, sin duda es mejor jugar en PC MODE, ya que es interesante variar de personaje sobre todo teniendo en cuenta que con el original se termina muy fácilmente.

Es una pena que no se hayan trabajado las voces de las protagonistas femeninas, es inexplicable que se hayan tomado la molestia de modificar las animaciones intermedias y que no hayan cambiado las voces.

La historia se desarrolla en cuatro capítulos, cada uno con gráficos renderizados de muy alta calidad, y mucha sangre para darle el estilo Gore que caracteriza al producto.

Los disparos tienen efectos según las zonas de nuestros enemigos en donde impacte, por ejemplo es posible apuntarle a los brazos, piernas, cabeza o tronco según nos parezca más divertido en esa ocasión. Claro que para esto, primero hay que tener algo de práctica, porque la velocidad a que se desarrolla la acción no nos da demasiado tiempo para pensar.

Los escenarios también son susceptibles a nuestras balas, es posible romper cualquiera de los objetos que por lógicas son destructibles. Esto es fundamental para alcanzar el final, ya que en el interior de muchos de ellos encontraremos power ups que nos devolverán energía, y hasta nos darán "continues" extras.



Sin embargo, se trata de una verdadera caja de sorpresas (al menos la primera vez, porque el juego no cambia en cada partido) y detrás de una biblioteca puede estar atrapado un científico, quien en agradecimiento nos regalará un pack de energía, o un monstruo agazapado con todas las intenciones de mandarnos al otro mundo.

A medida que vayamos avanzando, y según nuestras elecciones, es posible tomar diferentes atajos para alcanzar el final de un capítulo, en donde indefectiblemente tendremos que enfrentar al jefe del nivel.

Antes de comenzar podemos además de las configuraciones básicas con respecto al video y sonido, modificar otros con influencia directa en el juego, como dificultad, cantidad de veces que podemos continuar, pistola con recarga automática, etc.

Para quienes se sientan afectados por la cantidad de sangre que se desparrama durante este arcade, puede modificarse el color dándole un aspecto menos impresionante.

En conclusión, se trata de un título de muy buena calidad, con diversión asegurada para cualquier clase de jugador, pero lamentablemente es muy fácil y se termina muy pronto.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Excelente conversión del arcade de los video juegos.
LO QUE SI: Gráficos. Sistema de control con el mouse. Recepción de los disparos.
LO QUE NO: Dificultad. Vida útil. Voces de los personajes.

85%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Berkeley Systems / Sierra Attractions
Internet: www.headrush.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95, Tarjeta de sonido.



Headrush

Un juego de preguntas y respuestas para apabullar a los amigos

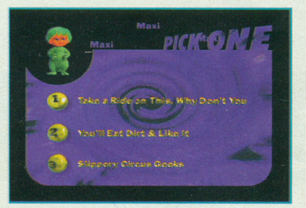
Muchas veces las buenas ideas no tienen porqué estar acompañadas de majestuosos engines 3D o gráficos en miles de colores, con sonido posicional en 3D. En el caso de Headrush, al igual que sus hermanos de "You don't know Jack", una buena idea es lo que hace de este producto algo infalible, y un juego entretetenido y adictivo como pocos.

Tres no son multitud

Muchos se estarán preguntando de qué estoy hablando. Bueno, déjenme decirles que estoy hablando de un juego que consiste en un pequeño desafío de preguntas y respuestas, similar a la mecánica del trivia que se suele ver en "Locos por el Fútbol". Los participantes utilizan una tecla predefinida del teclado para arriesgar la respuesta al interrogante primero. ¡Pero hay que tener ciudado! Ya que los respuestas mal contestadas se transforman automáticamente en dinero en contra... ¿Y adivinen qué hay que juntar para ganar el desafío de las 11 preguntas? Sí señoras y señores, nada más y nada menos que dinero.

La cantidad de dinero otorgado tiene que ver con la dificultad de las preguntas, que en el caso del Headrush están orientadas a un público adolescente o no "extremadamente" adulto, a diferencia de sus pares en "You don't know Jack", que requieren conocimientos mucho más profundos en la materia que nos toque en suerte.

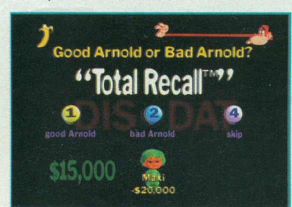
Obviamente, un juego como Headrush tiene mucho más sentido con amigos para compartirlo (aunque el máximo permitido es tres), pero si estamos realmente aburridos y queremos divertirnos un rato, nada mejor que internarse en un pequeño test de agudeza mental.



Humor ácido

Una de las características más remarcables del Headrush es sin duda la causticidad de su humor, muchas veces buscando la risa del jugador a través de comparaciones de ruidos escatológicos, enfermedades y todo tipo de cosa desagradable que ande dando vueltas por ahí. Esto, como bien se sabe, fue utilizado para ganarse la aprobación de la juventud, que aprueba instantáneamente las bromas pesadas del Headrush.

Casi todas las preguntas se seleccionan de una opción de 3 válidas, (en casi todos los casos sumamente desconcertantes) y luego nos introduce a la pregunta en sí, que puede tener poco que ver con lo mencionado anteriormente. Cualquiera de los participantes puede contestarla, lo importante es ser rápido presionando la tecla que nos corresponde y no equivocarnos en la respuesta, ya que los otros participantes pueden a su vez responder, lo que se puede volver doblemente peligroso para el participante que haya contestado mal la primera vez.



Pero no todas las preguntas son similares, ya que en muchas ocasiones uno de los participantes tendrá la opción del "Dis or Dat", en el cual deberá elegir una categoría entre dos o tres para agrupar una cierta cantidad de frases, películas o personajes archiconocidos (por ejemplo, que papel tenía Arnold Scwarzenegger en varias de sus películas, como villano o héroe); o el "Headbutt" en el cual todos los participantes deben armar una frase a partir de dos definiciones. Esto hace al juego mucho más ágil y divertido, y le da una variedad que es simplemente divertidísima.



Tal vez el punto más entretenido y destacable del Headrush sea la pregunta 11, que lleva su nombre, y que es un verdadero desafío a muerte entre los participantes, que deberán unir dos palabras, simultáneamente, a través de una pista principal. Lo divertido de esta última pregunta es que los puntajes pueden variar considerablemente, y el líder de todo el desafío puede quedar rezagado a último momento.

En resúmen

Headrush es un entretenimiento imperdible para los que puedan superar la pequeña traba del idioma, ya que el juego está en inglés y no tiene subtítulos, por lo que puede ser algo difícil de seguir al conductor del juego en su incesante parloteo. Otro punto que tal vez tenga en contra sea la temática de algunas preguntas, tal vez algo localizadas para el mercado de USA. ***Esto es muy importante, y las personas que sientan que no pueden seguir el ritmo de una persona hablando en un inglés muy americanizado y rápido, deben absternerse de jugarlo.*** Los que no teman el desafío, Headrush es sin duda entretenimiento asegurado.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un frenético juego de preguntas y respuestas, altamente divertido y adictivo.
LO QUE SI: El humor ácido. El ingenio de sus preguntas. La música. El entorno gráfico. La animación que presenta cada una de las preguntas.
LO QUE NO: No tiene subtítulos. Temática algo localizada.

89%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Gremlin Interactive / Microbyte*
Internet: *www.gremlin.co.uk*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Placa de sonido.*



HardWar

En un mundo lejano y misterioso, un singular conflicto está a punto de comenzar



Este es uno de los tantos túneles que comunican una zona con otra.

Por Santiago Videla

Este nuevo título presentado por Gremlin Interactive, está basado en el estilo de juego que llevó al éxito al viejo y conocido Elite. Aunque en esta oportunidad, la acción deja el espacio para transladarse a la superficie de un planeta deteriorado por la contaminación, donde las constantes luchas entre las principales corporaciones para conseguir nuevos recursos pone en peligro la supervivencia de todos.

La historia

La acción de este juego transcurre en una lejana y fría luna dentro de nuestro sistema solar conocida como Titán, donde siglos atrás, las grandes corporaciones mineras llegaron para establecerse, levantando sus instalaciones en el interior de gigantescos cráteres a lo largo de todo el planeta.

Años más tarde, estas corporaciones, al darse cuenta que el planeta no les ofrecía los grandes beneficios que esperaban, abandonaron el lugar, dejando atrás a todo su personal, quienes deberían adaptarse a este nuevo mundo para poder sobrevivir de aquí en más.

Con el correr del tiempo, los habitantes de este lugar, se fueron volviendo moral y genéticamente más corruptos, poco a poco comenzaron a surgir distintas facciones, o grupos de poder, que empezaron a tratar de ganarse la simpatía del resto de los habitantes, lo que provocó que el planeta quedase dividido en distintas regiones. La primera de ellas, conocida como "Downtown", fue completamente neutral y hasta el momento, siempre ha aceptado comerciar con quien sea, siempre y cuando no se trate de un criminal.

Las otras regiones, se encuentran bajo el control de las dos facciones más poderosas del planeta, estas son conocidas actualmente con los nombres de "Klamp-G" y "Lazarus Family" y ambas se encuentran permanentemente luchando entre sí para tratar de acaparar la mayor parte de la explotación de recursos, incluso suelen ofrecer con bastante frecuencia recompensas a los pilotos independientes para que ataquen las instalaciones de sus adversarios.

A toda esta serie de constantes hostilidades, se agregará la llegada de una raza alienígena aparentemente neutral, que comenzará a negociar con las principales facciones y sus aliados, con intenciones no del todo claras.

El juego

HardWar, tiene una estructura totalmente no-lineal, y está compuesto por 25 eventos principales que afectarán considerablemente el desarrollo de la historia, además, tendremos un gran número de misiones de menor efecto, o incluso empleos y oficios que podremos hacer voluntariamente, y que por lo general nos servirán para ganar dinero. También tendremos la posibilidad (siempre y cuando nuestra nave esté equipada para llevar carga) de recuperar lo que nuestros enemigos llevaban antes de ser destruidos, y hasta podremos juntar los restos metálicos de su nave para después venderlos como chatarra.

Debido a que el desarrollo de este juego es constante, es decir que no hay una separación entre una misión y otra, cada uno de los principales eventos de la historia, se nos presentará a medida que el tiempo avance, y algunos de ellos, aparecerán como consecuencia de nuestros descubrimientos en misiones anteriores, por otro lado, para poder hacer frente a algunos de estos eventos, será necesario tener una nave más potente o cierta clase de equipamiento para poder tener éxito.

Tantó las misiones más importantes como las que no lo son, ofertas de trabajo e incluso advertencias, rumores y avisos sobre nuestra situación legal, llegarán a nosotros por medio de un sistema de e-mail que tendremos a nuestra disposición en todo momento.

Es importante tener en cuenta, con respecto a los eventos importantes, que cuando nos notifiquen que es lo que ocurre, no es necesario acudir a donde se nos indica rápidamente, y como no hay un límite de tiempo para que respondamos, tendremos la



Cada ciudad tiene su propia base central, desde esos lugares podremos hacer todo tipo de transacciones.

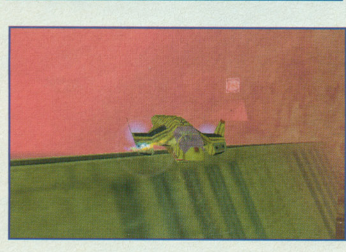


En caso de que nos estén buscando podremos optar por otros medios de transporte, como monorrieles o taxis.

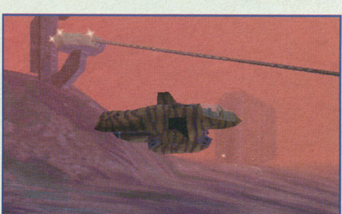
posibilidad de seguir ganando dinero para equipar nuestra nave con lo necesario para cada tarea, mientras tanto el mensaje seguirá en nuestro e-mail, y en caso de que lo borremos por error, al rato nos lo volverán a enviar.

Siempre que entremos en un hangar, podremos ver una pantalla donde tendremos una serie de opciones que serán específicas de cada lugar, como por ejemplo comprar y vender mercadería, instalar nuevos equipos en nuestra nave o reparar sus daños, etc. Estas terminales, también tendrán opciones que nos servirán para localizar lugares o pilotos por sus nombres, lo que resulta particularmente útil en caso de que decidamos consultar las listas de enemigos de cada lugar, o la de los más buscados en las centrales de policía para ganarnos la vida como cazarrecompensas.

Además de movernos con nuestra propia nave, tendremos la opción de bajarnos de ella cada vez que entremos a un hangar, y luego llamar un taxi, lo cual nos servirá para llegar a algún lugar al que no nos permitan entrar, o para pasar inadvertido por las áreas donde estamos siendo buscados.



En cada zona habrá un edificio que funcionará como una especie de inmobiliaria, que nos ofrecerá la posibilidad de comprar nuestros propios hangares, en los que podremos efectuarle reparaciones a nuestra nave sin ningún costo, guardar mercadería, y hasta permitir que el acceso sea libre para el público que desee comprar algo de lo que tenemos almacenado. Una de las características más importantes de este juego, es la enorme interactividad que tendremos con todo lo que nos rodea, y que cada cosa que hagamos, tendrá una respuesta, un claro ejemplo de esto son las fábricas, en las computadoras de estos lugares, podremos ver un listado de los materiales que están necesitando, bueno el asunto es que si nosotros los conseguimos, ellos podrán fabricar nuevos modelos de naves, armas, etc. y nos los ofrecerán por una módica suma.



Los gráficos

Gráficamente, HardWar tiene un muy buen nivel, todo el mundo por el cual nos movemos está muy bien hecho, y le da al juego una atmósfera muy atrapante, todas las zonas de este "planeta virtual", tienen detalles característicos, como por ejemplo los edificios del área residencial, la zona de la represa, el puerto y muchos otros, además, se pueden ver los tendidos de monorrieles que recorren todos los sectores y de vez en cuando, también podremos ver los trenes yendo y viniendo.

Como prácticamente ya es una necesidad, HardWar posee soporte para placas aceleradoras 3D, logrando así que la calidad de sus gráficos sea muy superior, además, si utilizamos este tipo de hardware, podremos disfrutar de una gran gama de efectos adicionales como por ejemplo: neblina, humo, luces de colores, transparencias, iluminación en tiempo real, etc., además el uso de aceleración por hardware, logra que todo el entorno del juego sea mucho más interesante y dinámico.

El sonido

La calidad del sonido, en general es muy buena especialmente en lo que se refiere a los efectos especiales tales como el sonido ambiente, los motores de las naves, los disparos y demás cosas, en este aspecto, puedo decir que cumple con su cometido.

Con respecto a la música, su calidad es buena, pero siempre y cuando les guste la música tecno, de otro modo puede llegar a tornarse monótona en poco tiempo, pero de todas maneras dudo mucho que afecte el muy buen nivel del resto del juego.

En resumen

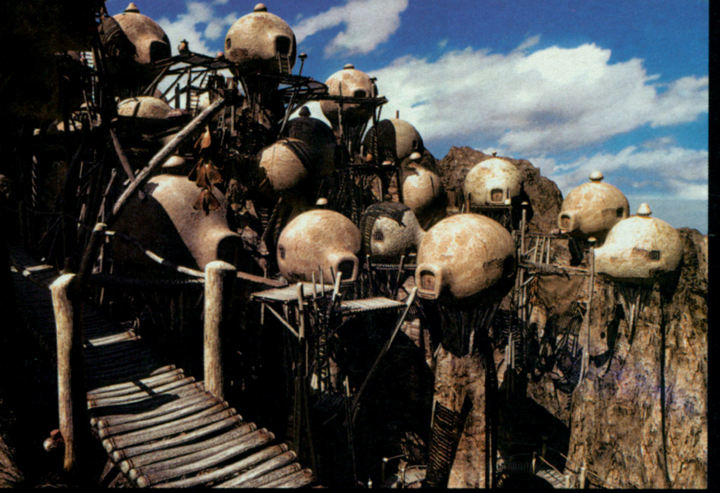
Como último comentario, este juego es el primero de este tipo en tener sus escenarios sobre la superficie de un planeta en lugar del espacio lo que lo hace aun más interesante, además la estructura de sus misiones y la forma en que se suceden los acontecimientos lo convierten en una alternativa muy recomendable para cualquier aficionado a los simuladores futuristas, especialmente a los juegos de las características del Elite o el Privateer.

En pocas palabras, si sos fanático de este tipo de juegos, no lo dudes, este es el próximo título de tu colección.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un excelente simulador espacial de combate y comercio al estilo Elite.
LO QUE SI: Buenos gráficos. Buen diseño de los escenarios, Estilo de juego muy atrapante. Estructura muy completa.
LO QUE NO: La música resulta monótona. Sólo tiene una posición de save game por piloto, La descripción de algunas misiones es imprecisa.

87%



Todas las imágenes son capturas reales del programa original.

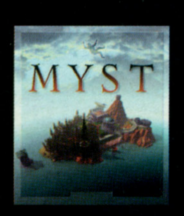


RIVEN®

LA SAGA DE MYST®

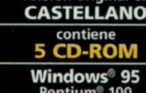
Una experiencia única en imagen y sonido.

Atrévase a explorar un mundo aparentemente bello, arrasado por eternos conflictos ancestrales. Un mundo en donde hay secretos ocultos a cada paso... y en donde nada es lo que parece.



La continuación de Myst® en su versión original en Castellano, presentada en 5 CD-ROM y desarrollada para Windows 95.

Precio Sugerido de Venta al Público (I.V.A. incluido) **$46.00**



versión original en
CASTELLANO
contiene
5 CD-ROM
Windows® 95
Pentium® 100









B.J. Broker S.A
Av Callao 1016 - Piso 13 "A"
(1023) - Buenos Aires
República Argentina
Tel: (01) **811-0824/27**
Fax: (01) **815-1779**

PREMIO XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Dinamic Multimedia / Centro Mail*
Internet: *www.dinamic.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Win 95/98, Tarjeta de sonido, 150 MB libres en el disco rígido, PCFútbol 6.0.*

PCFútbol 6.0 Extensión 1

La compañía Dinamic Multimedia, nos presenta las versiones renovadas de sus más exitosos simuladores deportivos

Por Santiago Videla

Nuevamente estos conocidos títulos hacen su aparición, esta vez la última versión del PC Calcio, y la primer extensión del PC Fútbol 6.0, que seguramente muchos de ustedes han estado esperando, especialmente los aficionados a los managers, sobre todo porque los juegos de esta línea siempre suelen ser los más completos y lo mejor de todo es que vienen íntegramente en castellano.

PC Calcio 6.0 (Características generales)

Como ya es costumbre en esta serie de simuladores de fútbol, cada título tiene su parte de manager basada en las ligas profesionales de un país en particular, en este caso, es el turno del fútbol Italiano lo que nos dará la oportunidad de dirigir algunos de los clubes más importantes y competitivos del mundo.

Además de esto y al igual que el resto de los títulos de su serie, PC Calcio 6.0 tiene una enorme variedad de opciones que entre otras cosas nos permitirán jugar con los equipos de las principales ligas de todo el mundo, incluyendo los del fútbol nacional.

PC Calcio 6.0 está compuesto por 7 opciones principales que están distribuidas de la siguiente forma:

1-Historia:

En esta sección, podremos ver resultados de los principales torneos Europeos y del Mundo tales como la copa de la U.E.F.A, la Recopa, la copa Intercontinental, etc., y en cada torneo nos dará una información muy detallada sobre los equipos que participaron, sus formaciones, y los resultados de los partidos de ida y vuelta entre otras cosas.

2-Base de datos:

En esta base de datos tendremos la más completa información personal y profesional de todos los mejores jugadores del mundo, datos como clubes donde jugó, goles convertidos, participación en seleccionados, características técnicas, etc., están organizados de una forma muy clara, precisa y fácil de entender.

3-Seguimiento manual:

Esta opción nos da la posibilidad de armar cuadros comparativos entre diversos equipos (hasta 4 a la vez), para ver el rendimiento que tuvieron en cada temporada. Estas comparaciones, pueden armarse también con equipos de temporadas anteriores e inclusive con un mismo equipo, en la tabla figurarán todos los resultados fecha por fecha y partido por partido.

4-Partido amistoso:

La clásica opción presente en todos estos simuladores, nos permitirá armar encuentros entre los principales clubes del mundo, entre los cuales figuran todos los equipos de la primera división A del fútbol nacional, River, Boca, Independiente, San Lorenzo, Racing y









Todos los equipos más importantes de nuestro fútbol están a nuestra disposición.


Obviamente a un juego como este, no le podía faltar el clásico de los clásicos.

todos los demás, están disponibles en esta sección, cada equipo con sus formaciones originales, tácticas y hasta una completa lista de jugadores convocados y no convocados de donde podremos elegir.

En lo que respecta a la parte del partido, todo está completamente hecho en 3D y sus gráficos tienen una calidad muy buena y los movimientos de los jugadores estan muy bien realizados, además tendremos un menú especial desde el que podremos cambiar la cámara desde la que estamos viendo el partido, o incluso para poder ver las repeticiones desde varios ángulos.

Una importante novedad con respecto al simulador en sí, es que en esta oportunidad, este juego incluye soporte para placas aceleradoras 3D con lo que sus gráficos mejoran notablemente.

5-Desafío América Europa:

En general, esta opción es similar a la anterior, con la diferencia que aquí tendremos que formar un seleccionado con los mejores jugadores del continente que hayamos elegido.

6-Liga Manager:

Posiblemente esta sea la opción que más renombre le dio tanto a la serie PC Fútbol como a esta, prácticamente todo lo que puede hacerse en un club real está presente en esta modalidad, siempre dependiendo del nivel de complejidad que seleccionemos para jugar. Podremos iniciar una carrera como dirigente, como técnico o como ambos, y tendremos que ocuparnos de aspectos tales como finanzas, renovación de contratos, alineación y tácticas del equipo, envejecimiento de los jugadores, convocatorias internacionales, contratación de empleados, premios por partido, participación de nuestro club en torneos de toda clase, sueldos del personal, publicidad, etc., etc., etc., etc.

También tendremos que tomar importantes decisiones en lo que hace a la remodelación y mejoras en nuestro estadio y sus instalaciones, como por ejemplo: ampliar los estacionamientos, instalar nuevos equipos de iluminación, mejorar las áreas de servicios (bares, baños, butacas, etc.) y muchas otras opciones más, que se irán presentando a medida que logremos que nuestra gestión tenga éxito.

7-Liga Promanager

Esta sección es parecida a la anterior, pero en este caso la dificultad hace que todo sea lo más cercano a la realidad, además, comenzarán a ser decisivos, factores tales como: lesiones de los jugadores, fechas de suspensión, inhabilitaciones, confianza del resto de los directivos y el cuerpo técnico y muchas cosas más.

PC Fútbol 6.0 Extensión 1

Este paquete de expansión, funciona en conjunto con el PC Fútbol 6.0, e introduce una serie de importantes mejoras a esta versión.

La primera de estas mejoras, es la que corresponde a la base de datos, la que ha sido actualizada con todo lo sucedido este ámbito hasta el mes de Abril de este año.

En lo que se refiere al seguimiento de los equipos, esta extensión, también actualiza todo lo sucedido en la liga Española con información muy precisa, partido por partido y fecha por fecha.

Como tercera modificación, el archivo de secuencias de video, ha sido expandido y ahora tiene los 289 goles de la última temporada del fútbol Español.

La más importante de las mejoras que ofrece PC Fútbol 6.0 Extensión 1 sin duda es la del simulador, que en este caso, pasa a tener un menú de selección de cámaras similar al del PC Calcio 6.0, también, en el momento de la repetición podremos ver un menú donde figurarán los principales eventos del partido.

En esta versión extendida, la inteligencia artificial de los jugadores, también ha sido mejorada, especialmente el sistema defensivo de cada equipo al igual que sus arqueros.

Las animaciones de cada jugador, tienen ahora mucha más fluidez, y son mucho más prolijas y precisas que en la versión anterior, también se han corregido algunos problemas que tenía el PC Fútbol 6.0 con respecto a las colisiones entre los jugadores.

Por último, a la opción de Proquinielas se le han agregado todos los datos más recientes con respecto a estadísticas y resultados, y además cuenta con nuevas formas de armar las tarjetas y de analizar las posibilidades entre los distintos equipos.

Como comentario final, no cabe la menor duda de que PC Calcio 6.0, y PC Fútbol 6.0 Extensión 1 son dos excelentes agregados para la colección de cualquier fanático de este deporte, especialmente para los amantes de los manager, ya que difícilmente puedan llegar a encontrar alguno que sea tan completo y variado como estos.

En la modalidad manager, tendremos la obligación de tomar decisiones de todo tipo.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador/mánager de fútbol.
LO QUE SI: Buenos gráficos. Impresionante cantidad de equipos. Soporte para aceleración por hardware. Todas las opciones del mánager. El precio.
LO QUE NO: El público de algunos estadios. Las voces de los relatores. Sus requerimientos de hardware sin placas aceleradoras 3D son bastante elevados.

92%

Ocho de ellos contra uno de ustedes.

Finalmente, una lucha justa ha llegado con...

Diamond te ofrece la más alta línea en productos multimedia. Si querés experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elegí a Diamond Multimedia y su línea de aceleración Monster. Con Monster tendrás más velocidad, más acción y muchos más juegos para disfrutar. Si lo que buscás es la mejor experiencia en sonido, capáz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond Multimedia y su línea de sonido Monster Sound. Aumentá tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener detalles acerca de las promociones actuales, visitanos hoy mismo en Internet www.diamondmm.com o comunicate con tu proveedor de hardware.





hardware | PROMEDIO 90%



Ficha Técnica
Compañía: Leadtek / MTC Informática
Internet: www.winfast.com.ar
Precio: $120
Puntos de Venta: MTC Informática



WinFast 3D S3500

Una excelente placa de video que utiliza el ya conocido chip Riva 128 de nVIDIA

La Winfast 3D S3500 es una de las tantas placas que usa el chip de nVIDIA Rivia 128. Este chip es bastante rapido para aplicaciones que utilicen Direct3D y ofrece una alta performance a un bajo precio. Como la mayoria de las placas de video que funcionan con el Riva 128 viene con 4 MB SGRAM los cuales lamentablemante no pueden ser expandidos.

Tecnología que se mantiene

El chip RIVA128 que usa la WinFast 3D tiene una sorprendente performance en el entorno de Windows y la mayoria de las veces supera a la Matrox Millenium II y por si fuera poco tiene buena aceleracion de Direct3D y soporte de OpenGL.

La única desventaja que tiene es que es muy dependiente del procesador con la que se la está utilizando y necesita por lo menos de un Pentium II para destacar sus cualidades en 3D.



Aceleración en 2D y 3D

En 2D soporta un gran rango de resoluciones, las cuales van desde el SVGA estándar hasta 1600x1200 en 16 bits de colores lo cual es más que suficiente, y como fue antes mencionado su performance en Windows 95/98, Windows NT y DOS es sorprendentemente buena.

Como una placa 3D, la WinFast 3D S3500 maneja la mayoria de las funciones 3D tales como: filtrado bilineal y transparencias.

Uno de los fuertes del procesador que posee (Riva 128) es que puede manejar altas resoluciones sin perder demasiada velocidad en el proceso, por ejemplo con el G-police (juego que viene con el pack de software de la placa) se puede jugar con un scroll muy suave en una resolución de 1024x768 con todos los detalles altos.

Otra de las características destacables de la WinFast 3D S3500 es que maneja renderizaciones en ventanas lo cual es interesante para aquellas personas que la van a utilizar no sólo para los juegos, si no por el soporte de OpenGL en sí.

Otras Características

Una de las innovaciones que tiene esta placa con respecto a las otras que utilizan el Riva 128, es que posee salida a TV NTSC/PAL en S-Video y RCA.

Tambien posee la capacidad de ser expandible con un Sintonizador de TV para poder ver tus programas favoritos en el Monitor.

Benchmarks

3D WinBench(tm) 98

WinFast 3D S3500: 640
ATI Xpert@Play: 474
Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme: 391
Matrox Productiva G100: 156

2D WinBench(tm) 98

WinFast 3D S3500: 229
Matrox Productiva G100: 227
Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme: 227
ATI Xpert@Play: 158

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una excelente placa aceleradora de 2D y 3D con salida para TV.
LO QUE SI: Buena velocidad en 2D y 3D. Excelente performance con aplicaciones que soporten Direct3D. Se puede expandir para soportar sintonizador de TV. Precio económico.
LO QUE NO: Viene con 4 MB de memoria SGRAM de 100 MHz que no son expandibles.

90%

Canopus Pure 3D II

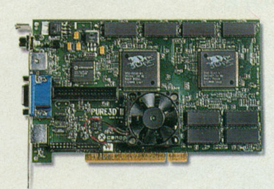


Otra alternativa en el mercado de las Voodoo2

Canopus entro al mercado del 3Dfx sacando su Pure 3D, una placa que ofrecía un poco mas que todas las demás. Era una Voodoo Graphics con 6MB (2MB mas que la estándar) y hasta venia con una salida a TV/S-Video, haciendo que la Pure 3D sea solo un poco más significativa que el resto. Con la salida de la Pure 3D II la pregunta que todos se preguntan es... ¿Habrán hecho lo mismo otra vez?

La Placa

A partir de que uno abre la caja y observa la Pure 3D II, se observa que es algo distinta. La Righteous 3D II, la Monster 3D II y la 3D Blaster Voodoo2 están basadas en el diseño de referencia de 3Dfx. Canopus sin embargo, no opto por ese diseño e hizo el suyo. La placa es 2,5cm mas corta que el diseño de referencia y viene con una configuración de 4/4/4 (12MB). Esta configuración es la única que se puede conseguir en el mercado ya que Canopus decidió no sacar otra opción de 8MB.



La placa también viene con otras mejoras como por ejemplo un ventilador para un overclocking mas seguro. Estuvimos probando la placa a 100MHz desde el principio y todavía no hizo ningún mal funcionamiento (por sino sabían la velocidad de reloj del Voodoo2 es de 90MHz). También hay un pequeño LED que te indica cuando la placa esta siendo utilizada. La Pure 3D II viene también con el mejor cable pass-thru que halla visto, hasta en 1600x1200 hay CERO degradación y en aplicaciones 3D maneja altos refresh y resoluciones. Hasta el cable SLI que viene con la Canopus es diferente, mide 17,5cm a diferencia del resto que mide 7,5cm.

La ultima diferencia es que tiene una salida a TV/S-Video, en NTSC/PAL y las resoluciones van desde 512x384 hasta 800x600.

El software

En vez de ofrecer un pack de juegos estándar, Canopus ha desarrollado un set único de herramientas y controladores bastante interesantes. Sin embargo para los fanáticos de los juegos incluye un CD con 21 demos de juegos acelerados bajo 7 categorías distintas.

A diferencia de otras placas, los drivers de la Pure 3D II son lo sufienctemente nuevos como para no necesitar entrar a internet después de haber instalado la placa. Lo mejor son sus herramientas. Mientras que otras placas te dejan cambiar la gama en números, Canopus te deja hacerlo pudiendo mirar los cambios instantáneamente. Lo mismo para los refresh rates, cuando uno prueba un nuevo refresh por primera vez se te muestra una pantalla de testeo con un degrade suave y unos bordes blancos finos, asi uno puede posicionarla correctamente. Si por alguna razón tu monitor no la soporta te darás cuenta enseguida y no tendrás que experimentarlo cuando corras el juego.

La salida de TV es fácil de también es fácil de configurar, con un simple seteo en pantalla uno puede seleccionar el modo (NTSC/PAL), especificar el brillo, centrado, etc. Canopus te deja la opción de mostrar tu escritorio en el TV (limitado hasta 800x600). Por su puesto el normal VSYNC si/no, force tri-linear filtering también están presentes en los controladores.

La Performance

Desde los benchmarks que la corrimos escogimos usar 100MHz en vez de 90MHz ya que es está diseñada para eso. Empezando con el Quake 2 y corriendo una TIMEDEMO se mostraron sorpresivamente 62.1cps en 640x480 (igualando a pocas placas de Voodoo2) y 55cps en 800x600. Finalmente el Winbench 3D mostró un impresionante 601 en una P2-266MHz.

Benchmarks

Quake 2

512 x 384 - 62.8 cps
640 x 480 - 62.1 cps
800 x 600 - 55 cps

Forsaken

640 x 480 - 94.1 cps
800 x 600 - 78.8 cps

3D WinBench 98: 601

Final Reality: 3.74

Wizmark: 43 194

D3D Test: 69.28 / 989 / 7.18

Con dos placas en SLI

Quake 2 (Timedemo 1)

640 x 480 - 69.8 cps
800 x 600 - 69.7 cps
1024 x 768 - 65.7 cps

¿POR QUE EL PROMEDIO?

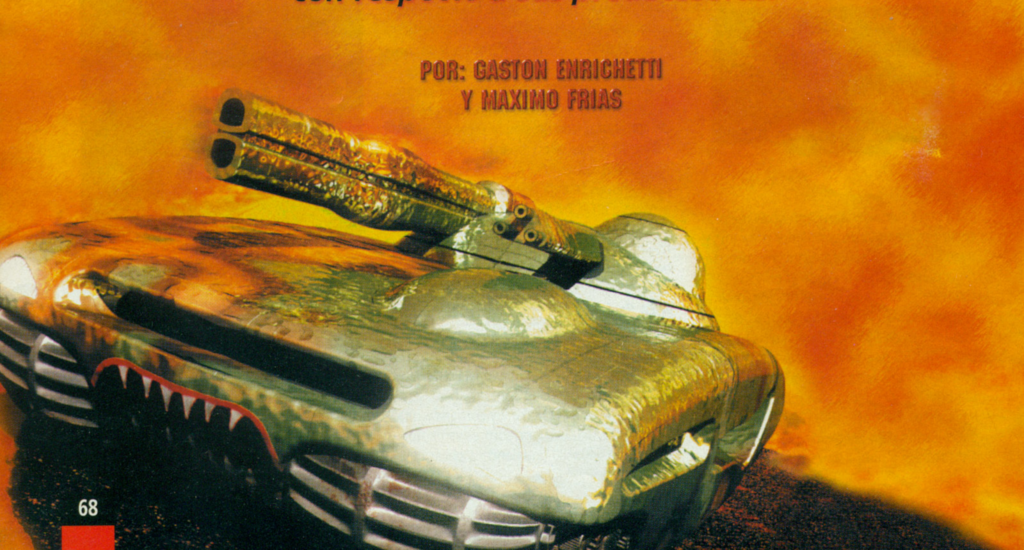
QUE TIENE: Una de las mejores placas 3D con el chip Voodoo 2 con salida para TV.
LO QUE SI: Muy buena performance. El diseño. Los API.
LO QUE NO: Aunque ofrece un poco más que las demás, el precio es un poco elevado. El paquete de software con el que viene no es muy completo.

91%

INFORME COMPARATIVO

Ya pasaron más de 2 años desde que se empezaron a encontrar placas aceleradoras 3D en el mercado, y ahora éstas pasaron a ser más que un lujo una necesidad. La enorme cantidad de modelos, marcas y tecnologías que se encuentran a disposición en el mercado hacen que la actualización de la PC sea realmente difícil.
A continuación hablaremos de las últimas tecnologías: Voodoo Banshee, Riva TNT y que mejoras tienen con respecto a sus predecesoras.

POR: GASTON ENRICHETTI
Y MAXIMO FRIAS



Voodoo Banshee vs. Riva TNT

Sin duda alguna 3Dfx y nVIDIA son dos compañías que quieren mostrar su liderazgo en lo que respecta al mercado de placas aceleradoras 3D y 2D. La Voodoo Banshee y la Riva TNT son sus últimas creaciones y tal parece que prometen bastante.

Reseña Histórica de las placas 3D

Hace 2 años salió al mercado una placa capáz de acelerar imágenes en 3D, ésta incorporaba el chipset Voodoo Graphics. Las placas que funcionaban con esta tecnología marcaron el principio de una nueva era: la de los juegos en 3D.

Poco tiempo después se vio una de las debilidades de este chipset, no podía manejar imágenes en 2D o 3D en una ventana, por lo que necesitaba estar conectada con otra placa 2D para estos propósitos. Es por eso que se inventó un chipset llamado Voodoo Rush con la misma potencia que el Voodoo Graphics en 3D más un procesador 2D para el resto de las aplicaciones.

Desde este momento hubo una especie de estancamiento en lo que respectaba a la creación de nuevas tecnologías. Claro que no hay que olvidarse de que 3Dfx no fue la única compañía que sacaba al marcado placas 3D, estaba el PowerPlay de Nec, la Rendition Verite, la Hercules Stingray 128, etc. Unas venían con más memoria, otras con mejor software, pero a fin de cuentas eran todas muy parecidas.

Ya a fines del año pasado empezaron a aparecer placas 2D con cualidades de las aceleradoras 3D tales como soporte de OpenGL y Direct 3D. Esto marcó una nueva tendencia, ya que salvo aquellos juegos que requerían un chipset especial (tipo 3Dfx), el resto podía funcionar perfectamente y hasta con una mejor performance, gracias a que algunas se conectaban al port AGP.

No mucho después de la aparición de estas placas, 3Dfx anunció lo que sería el nacimiento de una nueva generación: El chipset Voodoo 2.

Este nuevo chip aprovechaba todas las cualidades de la Pentium II pudiendo así llegar a ser hasta 3 veces más rápido que el Voodoo Graphics. No tenía muchos cambios con respecto a la calidad visual pero soportaba hasta 12Mb de memoria y lo más destacable era que se podía conectar con otra placa de iguales características logrando así llegar a 1024x768 en 60cps.

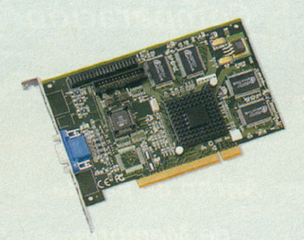
Pero al igual que el Voodoo Graphics, estas placas necesitaban estar conectadas con otra que maneje todos los gráficos 2D.

Mientras que por el lado de las placas 2D con funciones 3D aparecieron como las más destacables la Riva 128 y la Intel 740, las cuales se conectaban al port AGP y lograban una performance muy similar a la del Voodoo 2, con la ventaja de tener todo en una sola placa.

3Dfx no podía quedarse atrás, así que anunció para Octubre lo último en tecnología 3D: el chipset Voodoo Banshee. Pero como era de esperarse nVidia no iba a rezagarse y anunció el Riva TNT, el cual funciona en 2D/3D. De estos dos titanes hablaremos a continuación.

3Dfx: La proxima Generación

Voodoo Banshee es el primero de la familia de 3Dfx que integra las capacidades 2D/3D en un sólo Chip, ya que su antecesor el Voodoo Rush tenía un procesador 2D de Alliance Semiconductor y otro 3D derivado del Voodoo Graphics.



Diferencias con el Voodoo 2

Este chip tiene un núcleo derivado del Voodoo 2. Este es compatible con el Voodoo Graphics, el Voodoo Rush y el Voodoo 2 y ademas provee una gran performance en los juegos. El Voodoo 2 tiene una performance más alta en algunos juegos porque contiene 2 procesadores de texturas contra uno solo que posee el Voodoo Banshee. Estos 2 procesadores le permiten al Voodoo 2 aplicar dos texturas en un solo ciclo para crear esos efectos usados para el Quake II o Unreal.

Voodoo Banshee utiliza un tipo de memoria distinto al del Voodoo 2. El Voodoo 2 tiene un diseño parecido al del Voodoo Graphics el cual tiene separadas las memorias EDO DRAM del Frame Buffer con las del Texture Buffer, mientras que el Voodoo Banshee usa memorias SGRAM y SDRAM en una arquitectura unificada. Finalmente la diferencia más clara es que la Voodoo 2 necesita estar conectada con otra placa para realizar las operaciones 2D mientras que el Voodoo Banshee realiza las funciones en ambos modos.

Básicamente el Voodoo Banshee tiene 2 desventajas con respecto al Voodoo 2. La primera desventaja es no soportar SLI (Scan Line Interleave), lo cual hace que la performance de dos Voodoo 2 sea mucho mayor que la del Voodoo Banshee. La segunda desventaja es la ya antes mencionada diferencia de procesadores de texturas.

En cuanto a sus ventajas se puede decir que el Voodoo Banshee corre con una interface de 128bits a 100MHz SGRAM mientras que el Voodoo 2 corre en buses de 90Mhz EDO. Gracias a la velocidad de su memoria, Voodoo Banshee puede mantener una velocidad de llenado más alta cuando se le aplica a una sola textura. Esto significa que en esos casos podrá ir un poco más rápido que el Voodoo 2.

Características Principales

El Voodoo Banshee soportará resoluciones de hasta 1900x1440 en 2D y 3D. Aunque por ahora los drivers 3D son capaces de renderizar imágenes de hasta 1600x1200 en los juegos, seguramente que cuando se mejoren los drivers el Voodoo Banshee podrá utilizar mejor esa altísima resolución.

Funcionará con una configuración de memoria 4-16MB SGRAM y también con otra de más bajo precio SDRAM. Debido a su interface de memoria de 128Bits, sólo soportará 16Mb de SDRAM.

Soporta los buses PCI 66MHz y AGP 1X. La Voodoo Banshee fue designada en base al núcleo del Voodoo 2 el cual está optimizado para crear texturas de la memoria local. La interface de memoria del Voodoo Banshee provee un ancho de banda de hasta 1.6 Gigabytes/segundo para texturas, mientras que el ancho de banda máximo disponible a través del port AGP es de 500 Megabytes/segundo. Con una eficiente conexión al procesador y a la interface de memoria, los juegos estarán limitados por la

performance del CPU y no del ancho de banda del port.

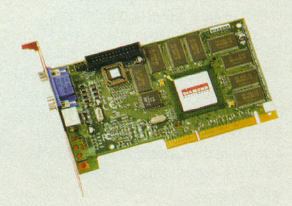
Prácticamente no hay diferencias entre AGP y PCI. A lo mejor una pequeña diferencia de velocidad debido al bus AGP cuando es comparado con el PCI de 33MHz. Sin embargo la performance total no es afectada por el bus ya que está diseñada para crear las texturas fuera de la memoria buffer de cuadros local. Como siempre, crear las texturas en una memoria local va a ser más rápido que hacerlas en la memoria del host.

Por esta razón la versión AGP del Voodoo Banshee superará a la mayoría de los productos AGP (creando texturas fuera del sistema, o en la memoria de la PC).

Por si todo esto fuera poco también soportará la tecnología Software DVD lo que permite ver películas con calidad de cine sin tener que comprar una placa descompresora MPEG-2 (Sólo en la versión AGP).

nVIDIA: En búsqueda de la perfección

Aunque esta compañía existe hace rato, empezó a ser famosa hace poco tiempo. Fue la creadora de desastres como el nVIDIA 1 y éxitos como el Riva 128 y el Riva 128ZX. Ahora sigue compitiendo en el mercado de las placas 2D/3D con su nueva creación: el Riva TNT.



Características Principales:

El Riva TNT entrega una muy buena aceleración en 2D y 3D utilizando una memoria de 128bits y un procesador capáz de procesar hasta 40 billones de operaciones y 10 gigaflops por segundo. Gracias a sus 2 procesadores de Texel 3D puede alcanzar velocidades de hasta 8 millones de triángulos y más de 250 millones de pixels completamente renderizados por segundo, renderiza en 32-bits de colores, y puede manejar efectos como: bump-mapping, texturas múltiples y anti-aliasing en 3D.

Utilizando sus 16Mb de memoria se pueden llegar a resoluciones en 2D de hasta 1900x1200 o jugar juegos como el Quake II en 1600x1200, con doble-buffer y en 24-bit de colores.

Soporta MS DirectX, Direct 3D y OpenGL.

Soporta los buses PCI y AGP 2X, y al igual que el Voodoo Banshee soporta descompresión de videos MPEG2.

¿Cuál es la mejor?

Las 2 tecnologías son muy buenas y la decisión de cuál es la mejor varía, como siempre, con el uso que uno necesite. Si ya poseen una placa aceleradora 3D con el chip Voodoo 2 (Monster 3D II o 3D Blaster Voodoo2) definitivamente la respuesta es alguna placa que posea el Riva TNT para poder acelerar al máximo todas las aplicaciones 2D y algunas 3D. Por otra parte si no tienen ninguna aceleradora 3D en sus Pentium II, se recomienda que urgentemente salgan a comprar la Monster Fusion o alguna otra que posea el Voodoo Banshee, y así poder obtener una muy buena aceleración 3D y una excelente imagen en 2D.

Riva 128ZX	Comparación	Riva TNT
3,5 millones	Transistores	7 Millones
100Mhz SGRAM	Memoria	Hasta 200Mhz SGRAM
1,6Gb/seg	Ancho de Banda de Memoria	1,8Gb/seg
100Mpixels	Velocidad de llenado pico	190Mpixels
5 Millones	Velocidad de triangulación	6 millones
250Mhz	RAMDAC	250MHz
16-bit	Z-Buffer	32-bit
1	Pixels/Reloj	2
Bilineal	Filtrado	Anisotropico
4-8Mb	Buffer para Cuadros	4-16Mb

Voodoo Graphics

Caracteristicas 3D Estandar

- Corrección de mapeo de texturas en perspectiva.
- Filtro de texturas Bi-Lineal y avanzado.
- Corrección de sub-pixels.
- Buffer de texturas de formatos múltiples.
- 16 bits RGB para buffer de cuadros.
- Buffer de texturas para múltiples formatos 8 y 16 bits.
- 1,2 y 4MB de memoria para cuadros/buffer aux.
- 1,2 y 4MB de memoria para las texturas.

Performance

- 45Mpixels/seg de velocidad de llenado para texturas filtradas o bi-lineales.
- Más de 1M de triangulos/seg para filtrado, Z-Buffer y Niebla.

Caracteristicas adicionales

- Anti-aliasing.
- Buffer de Profundidad (16bits).
- Alpha Blending.
- Efectos Especiales por pixel: niebla, transparencia y reflejos.
- Composición de texturas, morphing y animaciones.
- Acceso a Buffer de cuadros lineal.

Voodoo Rush

Caracteristicas 3D Estandar

- Interface sin intermediarios a aceleradoras 2D compatibles.
- Corrección de perspectiva en el mapeo de texturas.
- Filtros de Texturas Bilineal.
- Corrección de sub-pixel y sub-texel.
- Rendering completo de 24-bits, Dithered a 16 bits RGB.
- 13 formatos de texturas incluyendo comprimidas en 8bits y en formato de la paleta en 8bits.
- Blending bilineal completo de texturas comprimidas y de paleta de colores.
- 2 o 4MB de memoria EDO para las texturas.

Performance

- Hasta 45MPixels/seg con efectos especiales como Anti-Aliasing, Z-Buffer y Niebla activados.
- Mas de 1Mtriangulos/seg aplicadoles Z-Buffer, Niebla, Alpha-Blending y Anti-Aliasing.

Caracteristicas Adicionales

- Mismos Efectos que la Voodoo Graphics.
- Renderiza Imágenes en 3D tanto en Pantalla Completa como en una ventana del Escritorio en cualquier resolución limitandose sólo por la memoria de video.

Voodoo 2

Caracteristicas 3D Estandar

- Corrección de mapeo de texturas en perspectiva.
- Filtro de texturas bilineal y trilineal.
- Corrección de subpixel y subtexel.
- Rendering completo de 24bits.
- 14 formatos de texturas incluyendo comprimidas en 8 bits y de paleta.
- Suavisado bilineal completo de todas las texturas.
- 2 a 4Mb de memoria EDO para el buffer de cuadros y tambien de 2 a 4Mb de memoria EDO para el buffer de texturas.

Performance

- 90Mpixels/seg aplicandole a las texturas todos los efectos (niebla, Z-Buffer, etc).
- 180Mpixels/seg en SLI (Scan Lines Interleaved).
- 3Mtrinangulos/seg para aplicar los efectos.

Caracteristicas Adicionales

- Mismos Efectos que las anteriores.
- Procesos de Triangulacion realizados completamente por Hardware.
- Filtrado trilineal en un solo paso.
- Dos texturas por pixel en un solo paso.

Voodoo Banshee

Caracteristicas 3D Estandar

- Unidad de pixel y de textura simple integrado de la Voodoo 2.
- 100/125 Mpixels/seg de velocidad de relleno.
- 100/125 Mtexels/seg de velocidad de relleno.
- Triangulación por Hardware capáz de entregar hasta 4M triangulos/seg.
- Cache para texturas de alta velocidad.
- Punto flotante de 16bits de alta precisión para Z-Buffer.
- Transparencias y chroma-key con máscara de color.
- Mapeo dinámico de ambiente.
- Efectos de Niebla pixel por pixel.
- Filtro trilineal y MIP mapping pixel por pixel.
- Corrección de sub-pixel y sub-texel.
- Corrección de perspectiva en las texturas 3D.
- Soporte de texturas de paleta y comprimidas.

Caracteristicas Adicionales

- Acelerador GUI de 128bits 100/125MHz.
- Motor de generación y llenado de poligonos por Hardware.
- Simple ciclo avanzado de bloque-escritura.
- Puertos de entrada y salida VMI para Video.
- Buffer doble o triple de video entrante.
- Conversión espacio-color por Hardware.
- Salida digital de video a NTSC/PAL.
- De 4a 16Mb de SGRAM/SDRAM.
- Soporte de 3D en ventana.

La Internet del futuro
Segunda parte

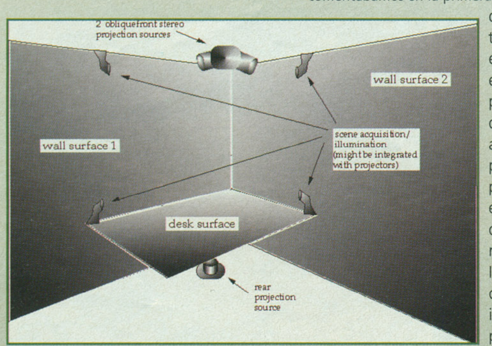
Por Juan Gril

Cuando se creó la primera Internet, la concepción del diseño se basó en el sólo hecho de tratar la información como paquetes, indiferentemente del contenido de la misma. Esta es una de las preocupaciones de los laboratorios de investigación a la hora de construir la Internet 2: tener en cuenta desde el comienzo a las futuras aplicaciones de tal forma que el diseño de los protocolos cumplan con los requisitos necesarios, para que en el futuro no tengamos que estar tapando agujeros. Estos agujeros los mencionamos en el artículo del Número 10. Este mes nos vamos a dedicar a las aplicaciones.

Uno de los proyectos más interesantes de aplicación es la National Tele-Immersion Initiative (Iniciativa de Tele-Inmersión Nacional), liderada por Jaron Lanier, uno de los pioneros de los gráficos interactivos y el inventor del término "Realidad Virtual". Junto a él investigadores de la Universidad de North Carolina, la Universidad de Illinois, la Universidad de South California, y la Universidad Columbia están tratando de definir cómo serán las computadoras del futuro conectadas a Internet, y para nosotros los fanáticos de videojuegos son por demás interesantes.

El primer prototipo en el que se está trabajando se denomina el Tele-Cubicle (tele-cubículo). El telecubículo está compuesto por un escritorio que está ubicado sobre una esquina, sobre esa misma esquina pero unos centímetros arriba se encuentran dos proyectores apuntando hacia las dos paredes, y debajo del escritorio se encuentra otro proyectando hacia su superficie (la cual es semitransparente). Los tres proyectores emiten las imágenes en estéreo y el usuario usaría anteojos 3d, creando así una "imagen inmersiva" usando el mismo concepto de la CAVE (ver Xtreme PC de Abril).

La idea inicial es que cada universidad trabaje en diferentes partes del prototipo, y una vez terminado construirían los cuatro primeros, colocando luego cada uno en las cuatro universidades participantes. Estos cubículos estarían conectados entre sí a través de las redes de alta velocidad que comentábamos en la primera parte. Una vez que esta estructura esté establecida estudiantes y profesores desarrollarían aplicaciones, principalmente programas experimentales de intercolaboración. Ingenieros o diseñadores industriales, por ejemplo,





podrían encontrarse en el ciberespacio y diseñar una pieza o producto en un programa de CAD que todos puedan ver a la vez e interactuar con él.

Imagínense entonces las posibilidades en el área de entretenimiento. La proyección al ser en estéreo nos da la sensación de espacio y de movimiento, y la imagen al ser proyectada en toda la esquina nos da 180 grados de visión horizontales y verticales. Podríamos estar hablando entonces de un simulador de vuelo en que uno realmente sentiría la sensación de velocidad (gracias a la imagen estéreo y a la calidad gráfica del hardware en el futuro) y en que además podría ver a los aviones de mis amigos sin cambiar de vista; tan sólo giraría la cabeza.

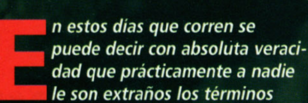
Desgraciadamente no cuenten con que el telecubículo se haga realidad en un tiempo cercano. Se calcula que los primeros prototipos pueden llegar a terminarse a finales de 1999, y se necesitarían unos años para que las primeras aplicaciones aparezcan. Además de eso el costo de cada uno de los proyectores de alta resolución es más que una Pentium II a full, por lo que es de suponer que nos podría tomar una década antes de tener el telecubículo en nuestras casas. Quizás en la iMac X ...

Próximo mes: Fahrenheit

Juan Gril es un estudiante de maestría en el Laboratorio de Visualización Electrónica en la Universidad de Illinois.

UN NUEVO MONSTRUO HA LLEGADO!

LA NUEVA TEPPRO 3D HULK II CON EL CHIP VOODOO GRAPHICS Y 8 MEGAS DE RAM



En estos días que corren se puede decir con absoluta veracidad que prácticamente a nadie le son extraños los términos "3Dfx" y "Voodoo". Es lógico que estas dos palabras nos suenen familiares, ya que todos los desarolladores de juegos del planeta que realizan juegos en 3D, basan su versión acelerada por hardware en los chips Voodoo, sin duda el más elegido en la actualidad por el público consumidor.

Hasta ahora, todas las placas aceleradas basadas en el chip Voodoo Graphics eran bastante similares, ofreciendo la misma configuración básica de hardware.

Para aclarar un poco las cosas, debemos decir que las placas basadas en los chips Voodoo Graphics tienen dos espacios de memoria separados. Cada tarjeta tiene su memoria de cuadros (frame buffer) y la memoria de textura (texture buffer). En las primeras tarjetas de video, la memoria estaba dividida en 2 MB para el frame buffer y 2 MB para el texture buffer, totalizando 4 MB.

Esta configuración común tiene grandes limitaciones, ya que en la mayoría de los juegos disponibles en la actualidad, 2 MB para las texturas no es suficiente.

En este punto se destaca especialmente la Teppro 3D Hulk II, ya que cuenta con 4 MB para las texturas, y 4 MB para el frame buffer. Esto permite a la placa alcanzar velocidades en la cantidad de cuadros por segundo que las otras no se atreverían ni a soñar.

Por eso, no es arriesgado decir que la Teppro 3D Hulk II es sin duda la mejor opción disponible a la hora de adquirir una tarjeta acelerada 3D con el chip Voodoo Graphics, algo que los fanáticos de los juegos no pueden dejar pasar.



Ficha Técnica de la tarjeta Teppro 3D Hulk II

Chip / Memoria:	Voodoo Graphics / 8 MB
Empresa	Teppro
Representante	Asia Computers / Tel.:954-6001
Precio estimado:	$170 (Final)

CARACTERISTICAS BASICAS

- Corrección del mapeado de texturas
- Filtro de texturas bi-lineal
- Anti-aliasing (elimina el efecto serrucho)
- Buffers de texturas múltiples (8 y 16 bits)

DISFRUTA DE ESTOS JUEGOS Y MUCHISIMOS MAS COMO NUNCA LO HICISTE CON LA TEPPRO 3D HULK II

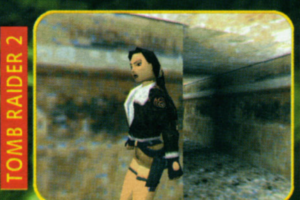
INCOMING



UNREAL



TOMB RAIDER 2



QUAKE 2



Emuladores al día

Un informe completo con todo lo que querías saber sobre emuladores

Por Fernando Brischetto

Quién hubiera pensado hace unos años que hoy estaríamos jugando a juegos como Golden Axe, Out Run, y hasta el Street Fighter 2 Turbo directamente en nuestra PC y en su versión original idéntica a la de los videos. Hasta ahora, los fanáticos no teníamos más remedio que pasarnos horas y horas jugando en los Sacoa, gastando tarjetas cargadas con todos nuestros ahorros o en casos extremos las recordadas "fichitas" de los negocios de la costa atlántica, o quizás las ganas de volver a jugar ese juego que nunca pudimos terminar, que estaba en las computadoras de los '80 nos desvelaba, a pesar de que los gráficos eran pequeños y con muy pocos colores, pero que nos creaban una adicción feroz. Amados por unos y nada especial para otros, los emuladores son una de las revoluciones del mundo de la computación y porque no, de la comunicación, gracias a Internet.

¿Emu...Qué?

Los emuladores son básicamente programas que imitan el funcionamiento del PCB o Motherboard con todos sus chips, video, sonido y lógica del circuito, ya sea de una computadora, consola o video juego.

Existen varios tipos de emuladores que se encuentran en estas tres categorías:

A) Computadoras: Son los primeros que existieron, y aunque su uso no se pensó con tal de jugar juegos de una computadora en otra, han terminado casi en eso, salvo casos especiales como los emuladores de Macintosh y AMIGA, o el emulador de ZX Spectrum para la Commodore 64.

B) Consolas: Juegos, juegos y más juegos. Desde el viejo Pong hasta el Super Nintendo, Sega Genesis y Neo Geo hasta los más avanzados y todavía en pañales de Sony Playstation y Nintendo 64.

C) Video Juegos: Los últimos en aparecer más allá de que algunos eran más simples de hacer que los mencionados en los puntos A y B. Traen la explosión total de los emuladores en la red y suman al público no tan adicto a los juegos como ser gente que supera los 30 o 40 años.

Ya sea por nostalgia, los mayores principalmente, algunos para jugar su arcade preferido que la PC supo NO hacer o sólo la curiosidad del porque todo el mundo habla de "eso". Lo cierto es que en sólo dos años pudimos prescindir del Super Nintendo y demás consolas o dedicarnos a terminar ese maldito arcade en el que habíamos invertido tanto dinero... ahora, sin movernos de casa.

¿Cómo es posible esto?

La mayoría de los emuladores son escritos en base a lo que se llama "Reverse Engineering" que es reproducir el funcionamiento de una máquina a través de la información que tenemos sobre la misma. Esto es totalmente legal y ya ha sentado precedentes en los Estados Unidos en el año 1993, en un caso en el que Accolade desarrolló juegos para el Sega Genesis basados en esta técnica y que fue demandado por SEGA, pero se falló a favor de Accolade por el hecho que el juzgado no permitió a Sega tener el monopolio en la creación de programas para el

SISTEMA ORIGINAL	EMULADOR	SIS. OPERATIVO	VERSION	TAM. ROMS	PAGINA OFICIAL
AMIGA	UAE	DOS	0.7.5b	500 a 850 kB	http://www.hephaestus.org/uae/dosuae/index.html
	WinUAE	Win95	0.8.6 r3	500 a 850 kb	http://www.CodePoet.com/uae/index.htm
	Fellow	DOS	0.32a	500 a 850 kb	http://www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/5244/
Amstrad CPC	CPC Emu	DOS	1.5	60 a 150 kb	http://www.davesclassics.com/amstrademu.html
	CPE	DOS	5.2	60 a 150 kb	http://www.classicgaming.com/cpe/
	NO$CPC	DOS	1.6	60 a 150 kb	http://www.work.de/nocash/cpc.htm
Apple II	Appler	DOS	1.0 Final	10 a 50 kb	http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/3577/appler.html
	AppleUni	DOS	2.79.40	10 a 50 kb	http://apple.rum.org/
	AppleWIn	Win95	1.3	10 a 50 kb	ftp://ftp.apple.asimov.net/pub/apple_II/emulators/applewin/
Atari 800	Atari800Emu.	DOS	9.7	200 a 400 kb	http://cas3.zlin.vutbr.cz/~stehlik/a800.htm
	Atari800Win	Win95	2.4a	200 a 400 kb	http://www.cris.com/~Twist/atari800win/
	Rainbow	Win95	1.36	200 a 400 kb	http://www.shenleyfields.demon.co.uk/rainbow.html
Atari ST	Pacifist	DOS	0.49b	300 a 850 kb	http://pacifist.fatal-design.com
	STonX	DOS	0.42b	200 a 400 kb	http://www.complang.tuwien.ac.at/nino/stonx.html
	WinSTon	Win95	.1 r2	200 a 400 kb	http://winston.fatal-design.com/
Commodore 16 Plus/4	Minus 4	DOS	1.42	30 a 100 kb	http://www.scotch.demon.co.uk/emulator.htm
	Plus/4	DOS	1.0	30 a 100 kb	-
Commodore 64	C64S	DOS	2.52	50 a 150 kb	http://www.phs-edv.de/c64s/
	CCS64	DOS/Win9	5 2.0b	50 a 150 kb	http://ccs64.fatal-design.com/
	Frodo	Win95	4.1	50 a 150 kb	http://www.Uni-Mainz.DE/~bauec002/FRMain.html
	Win64	Win95	0.40	50 a 150 kb	http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/6558/win64.htm
MSX	fMSX	DOS	1.6b2	50 a 300 kb	http://www.komkon.org/fms/fMSX/
	BrMSX	DOS	1.14	3 a 20 kb	-
	ZX81	DOS	1.316	2 a 20 kb	http://www.delhez.demon.nl/
Sinclair ZX-Spectrum	X128	DOS	0.8	10 a 400 kb	http://www.void.demon.nl/x128/
	Z80	DOS	3.05	10 a 400 kb	http://www.davesclassics.com
	zx32	Win95	1.03.98.0211	10 a 400 kb	http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9932/
	WinSpecEmu	Win	3.1/95 1.4b	10 a 400 kb	http://www.idt.ipp.pt/~rff-ribe/wspecem.html
TI-99/4a	v9t9	DOS	6.0	10 a 50 kb	-

Genesis/Megadrive.

SISTEMA ORIGINAL	EMULADOR	SIS. OPE.	VERSION	TAM. ROMS	PAGINA OFICIAL
Atari 2600	Pc Atari	DOS	2.1a	4 a 12 kb	http://www.classicgaming.com/pcae/
	Stella	DOS/Win95	1.0b / 0.7a	4 a 12 kb	http://www.classicgaming.com/stella/
	z26	DOS/Win95	1.12	4 a 12 kb	http://www.whimsey.com/z26/z26.html
Coleco Vision	AdamEm	DOS	0.2	20 a 50 kb	http://www.komkon.org/~dekogel/adamem.html
	Virtual ColecoVision	Win95	2.11a	20 a 50 kb	http://www.classicgaming.com/vcoleco/
Gameboy	Virtual Gameboy	DOS	0.88 Final	50 a 200 kb	http://elektron.et.tudelft.nl/~jdegoede/
	Boycott	DOS	0.40	50 a 200 kb	http://www-eleves.iie.cnam.fr/themes/Emu5ever/boycot2.html
	No$GB	DOS	1.8	50 a 200 kb	http://www.work.de/nocash/gmb.htm
Neo Geo	NeoRAGE	DOS	0.2d	3 a 15 mb	http://home5.swipnet.se/~w-50884/emulator/rage.htm
Nintendo (Family Game)	NESticle	DOS/Win95	x.xx/0.42	50 a 500 kb	http://www.zophar.net/NESticle/
	Famicom	Win95	4.0	50 a 500 kb	http://www.citilink.com/~terhune/emu/fami_us.html
Nintendo 64	Project Un-reality	Win95	0.4a 1	-	http://projunreality.blackbag.org/
PlayStation	PSEmuPro	Win95	1.0.4	-	http://www.psemu.com/
	Psyke	Win95	0.15 alpha	-	http://www.nayma.com/psyke/
Sega Genesis/Megadrive	KGen98	DOS	0.4b	350 kb a 4 mb	http://www.emulnews.com/kml-empire/
	Genecyst	DOS	x.xx	350 kb a 4 mb	http://www.maelstrom.net/callus/
Sega Master System	Massage	DOS	0.8 y 0.9 reg.	50 a 300 kb	http://www.enterspace.org/world/massage.htm
	Master Gear	DOS	1.1	50 a 300 kb	http://www.komkon.org/fms/MG/
Super Nintendo	Snes9x	DOS/Win95	1.06/1.07b27	300 kb a 4 mb	http://fraggle.net/snes9x/snes9x/index.htm
	ZSNES	DOS	0.400b	300 kb a 4 mb	http://www.zophar.net/zsnes/
Turbo Graf 16/PC Engine	Magic Engine	DOS	0.90	300 kb a 1.5 mb	http://joyce.eng.yale.edu/~bt/turbo/emu/
	HU6280	DOS	1.80b	300 kb a 1.5 mb	http://www.geocities.com/TimesSquare/Maze/3135/index.html
	VPCE	DOS/Win95	0.3 / 0.15	300 kb a 1.5 mb	http://www.geocities.com/SiliconValley/Way/3340/index.html

¿Lo bueno, lo malo y lo... pesado?

Sin dudas lo mejor de los emuladores es que son gratuitos en su gran mayoría, lo único que tenemos que hacer es bajarlos de Internet, de alguno de los miles de lugares disponibles. Lo malo es que quizás debido a temas legales las "roms", que son los archivos que contienen los datos de los juegos, son propiedad de sus respectivos creadores que poseen los derechos, por consiguiente, no es legal su distribución pública, a menos que se posea el cartucho original, principalmente las roms de Super Nintendo y Sega Genesis, que son las más difíciles de conseguir. Al parecer el tema legal ha sido dejado de lado por la mayoría de las empresas, que saben que la distribución de juegos con más de 10 años de antigüedad no representan grandes pérdidas en lo económico, quizás sea justificable el litigio en juegos que salieron a mediados de los '90 o más recientes aún, sin embargo hay casos que son bastante ridículos, como el de Nintendo, que prohibió que las roms de sus juegos Donkey Kong, Donkey Kong Jr. y el primer Mario Bros. entre otros, (juegos antediluvianos si los hay) no estén al alcance del público. ¡Pero a no desesperar! Estas roms están en páginas que se encuentran en países donde las empresas tienen una representación ínfima o directamente no la tienen, como ser el caso de Argentina, que salió al rescate cuanto sucedió lo de Nintendo poniendo un sitio de Internet para el más famoso de los emuladores de Video Juegos: M.A.M.E. o Multiple Arcade Machine Emulator, podes ubicarla en http://www.mame.com.ar. En cuanto a lo "pesado" o tedioso, esto es tener que bajar las roms de Internet, cosa para que la que hay que tener mucha paciencia, ya que los tamaños varían dependiendo para que emulador sea; cuanto más reciente el juego, suele ser bastante más grande el archivo a bajar. En casos como el del MAME, necesitaremos mucho tiempo de conexión en la red para completar la colección, ya que la cantidad de roms a bajar asciende a más de 800 en su última versión.

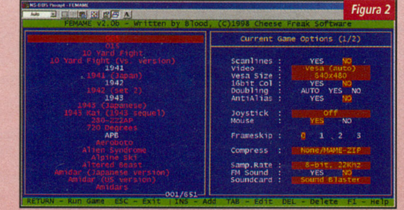
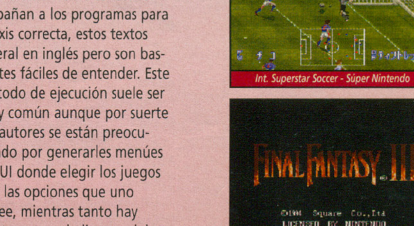


Figura 2

Usando los emuladores

El uso de los emuladores puede llegar a ser un poco molesto para la gente que no esta familiarizada con el DOS o que no lleva mucho tiempo usando la PC. Muchos de ellos usan sintaxis de lo que se llama "command line" (línea de comando) por el cual debemos ejecutar los programas al estilo DOS, que no siempre lleva sólo una opción sino varias. Por ejemplo: mame.exe snowbros -noscanlines -vesa. Aquí cargamos el juego Snowbros forzándolo a utilizar los modos de video VESA y sin scanlines (ver glosario). Lo más recomendable es leer los textos que acompañan a los programas para aprender la sintaxis correcta, estos textos están por lo general en inglés pero son bastantes fáciles de entender. Este método de ejecución suele ser muy común aunque por suerte los autores se están preocupando por generarles menúes o GUI donde elegir los juegos con las opciones que uno desee, mientras tanto hay gente que se dedica paralelamente a programar lo que se denomina "Front End", que son programas que sirven de interface gráfica para los que no la poseen y que le envían por nosotros, todas las opciones elegidas al emulador. Otro de los problemas con que nos podemos encontrar es que el programa necesite el DOS4WG.EXE o el CWSDPMI.EXE, que son fáciles de conseguir en librerías ON-LINE como ser http://www.cdrom.com o directamente en http://www.davesclassics.com. Finalmente la falta de soporte de los modos de video VESA 2.0 y opciones para exigentes como ser jugar en pantalla completa los juegos en resoluciones de 400x300 en el caso del emulador de juegos de la empresa Capcom, el Callus. Estamos hablando del Scitech Display Doctor (se puede bajar de http://www.scitechsoft.com, la última versión es la 6.53), programa que nos otorga compatibilidad con VESA 2.0 y 3.0 hasta con una tarjeta de video tan antigua como la Trident 9440/9680; Cirrus Logic; etc. placas



Int. Superstar Soccer - Súper Nintendo

Final Fantasy 3 - Súper Nintendo

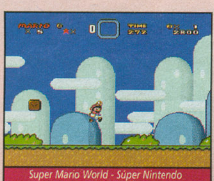
EMULADOR	SIS.OP.	VERSION	JUEGOS	TAM. ROMS	MEMORIA	CPU	DATOS EXTRA
Callus	DOS	0.42	25+	500 kb a 4 mb	16+ mb	P133 +	Juegos de Capcom (hasta 1994 aprox.)
	Win95	0.42	25+	500 kb a 4 mb	16+ mb	P166 +	Versión Win95/DirectX. Soporte Red.
M.A.M.E.	DOS	0.34b3	804	10 a 4 mb	16+ mb	486DX2 +	Varios.Necesita CWSDMPI.
M.A.M.E. 32	Win95	0.34b2	702	10 a 4 mb	16+ mb	P133 +	Varios.
Neo Geo	DOS	0.2d	30+	3 a 15 mb	32+ mb	P166 +	Solo juegos de NEOGEO. Sin sonido.Necesita Dos4wg.
Raine	DOS/Win95	0.14	27	300kb a6 mb	8+ mb	486DX66 +	Varios. La mayoria sin sonido/musica.
Rage	DOS	0.9	22	1 a 8 mb	16+ mb	P133 +	Varios.Necesita CWSDMPI..Pocos con Sonido
Sparcade	DOS	2.25	41	350 kb a 4 mb	4+ mb	486DX66 +	Varios.
System 16	Win95	0.79Dx	24	300 a 6 mb	16+ mb	P166 +	Solo juegos de SEGA. Necesita DirectX.
	DOS	0.79	24	300 a 6 mb	16+ mb	P133 +	Solo juegos de SEGA
http://www.davesclassics.com - http://www.mame.com.ar (Solo Emulador / Juegos M.A.M.E.)							

muy vendidas en nuestro mercado en el mayor auge de ventas de equipos PC hace unos años.

Este programa nos quitará un poco de memoria de DOS pero nos da una cantidad mayor de cuadros por segundo cuando corremos emuladores en máquinas con microprocesadores inferiores a un Pentium 133 Mhz, un mínimo casi indispensable para jugar decentemente, ya que los modos VESA son bastante más rápidos que los VGA normales, teniendo en cuenta que los juegos requieren un total de 60 cuadros por segundo para correr a velocidad normal en su gran mayoría. Lo único reprochable es que tiene un periodo de uso de 30 días para ser registrado y su costo es de aproximadamente U$S 50 o 60.



Metal Slug - Playstation



Super Mario World - Súper Nintendo

Nunca digas nunca jamás

Muchos de nuestros lectores estuvieron opinando sobre la sección Emuladores, trataré de darles algunas razones para echarle un ojo, seguir disfrutando o descubrir una nueva adicción.

1) Computadoras Personales: Son más para la gente fanática de determinada máquina, principalmente las de los '80.

• ***Zx Spectrum 48k/128k/+2/+3***: Para los que la usaron, los que la criticaban pero algo les gustaba y para no esperar más con el bendito cassette. Los juegos de plataformas y las aventuras de texto como el Hobbit, Lords of Midnight sin olvidarnos de las aventuras en castellano de Dinamic y los juego de perspectiva isométrica de Ultimate.

• ***Commodore Vic 20/16/+4/64/128***: Otro clásico. Para no olvidarnos de los genios de la música como Maniacs of Noise o Ron Hubbard, entre otros. Los arcades como R-Type, Cybernoid 1 y 2; el Accolade Cómics (difícil de conseguir, pero que realmente vale la pena); las aventuras de LucasFilm (como se llamaba en aquella época) y Neuromancer, el juego basado en el libro de William Gibson como para engancharse con un clásico de la temática cyberpunk.

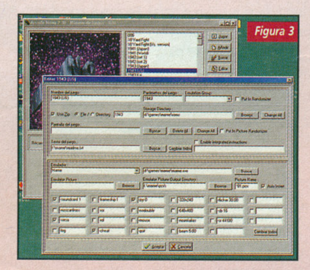


Figura 3

• ***Atari ST 512/1024***: Música y algún que otro juego.

• ***AMIGA 500***: 100% Música, Demos y Juegos, y ver un multitasking real intentando correr en otro no tanto. Todos los clásicos de Psygnosis, Team 17 y Cinemaware. No se pierdan la demo "State of the Art".

• ***MSX 1/2***:Una máquina que tuvo un éxito relativo en Argentina. Los juegos de Konami.

Las restantes, como ser Oric, Dragon 32, BBC, Apple II, ZX 81 y muchas otras son sólo para fanáticos al 1000% y/o curiosos que no sepan que hacer de su vida.

2) Consolas: Esta sección da para todos los gustos. Si te parece que no pensalo dos veces.

Consolas de 8 bits

• ***Atari 2600/Coleco Vision***: Simplemente para que nos caiga una lágrima. Un ejemplo de lo que podíamos traer de los Estados Unidos en la época de la plata dulce y alucinar a los amigos. Una muestra de como ingeniársela para reproducir dibujos con cuadrados de 1x1 cm aprox. y morir en el intento. Ver a los "popombalos" de Raúl Portal y gritar todos "mmmbojeeeeio" y "jurujujaja", eso sí... no te ganás ningún premio.

• ***Game Boy/Sega Master System/Sega Master Gear***: Muy buena jugabilidad y de paso no nos quedamos ciegos. Un monitor de 14" vale mil pantallitas de Gameboy y menos consultas al oculista.

• ***Nintendo/Famicon/Family Game***: Muchos sinónimos para un sólo sistema, para sentar al nene al frente del monitor. Tiene unos cuantos clásicos como la saga de Adventure Island, Ninja Gaiden y Batman (prácticamente los mejores basados en el mítico personaje). Con ella se empezaba a perfilar el auge de los RPG.

Consolas de 16 bits

• ***Super Nintendo / Sega Genesis / Megadrive***: La era de las consolas 16bit trajo estas dos máquinas que dominaron el mercado de los juegos en los '90. Si bien el Super Nintendo arrasó con todo (sobre todo en la calidad de los juegos), la opción de Sega tuvo mucha aceptación.

Recomendados:

Super Nes: Super Mario World, Contra III, Street Fighter II y los juegos de lucha como el Tortugas Ninja y semejantes, Super Soccer Deluxe y lo que seria el comienzo del boom de los RPG y como para conocer los orígenes del super exitoso Final Fantasy VII: Secret Of Mana, Breath Of Fire, Zelda, Chrono Trigger y por supuesto Final Fantasy III, IV, V y VI.

Sega Genesis: Streets of Rage 1, 2 y 3, Contra Corps, Rolling Thunder 2, los juegos originales de Sega, la saga Thunder Force, y el juego basado en el personaje de Marvel, Wolverine.

Turbo Graf 16 / PC Engine: Muy buen sonido. Todos los Bomberman, el Space Harrier y los juegos de IREM (R-Type,



Con Scanlines Sin Scanlines

Dragon Breed).

Los RPG siempre fueron el punto fuerte de Super Nintendo en Japón, y ahora mismo hay varios equipos dedicados a traducir las versiones japonesas de la serie de Final Fantasy al ingles y algunos hasta al caste-


Metal Slug - Neo Geo


King of Fighters '96 - Neo Geo

llano. Todo esto realizado por gente como ustedes o nosotros, con algunos conocimientos, algo de tiempo y mucho fanatismo.

• *Neo Geo*: Muy buenos juegos de acción y lucha. Ver Metal Slug 1&2, Fatal Fury, Pulstar, Super Sidekicks, King Of Fighters.

El emulador es el NeoRage y prometen sonido en su próxima versión.

Consolas de 32 y 64 bits

Este tipo de emuladores no llevan mucho tiempo disponibles, necesitan máquinas extremadamente rápidas y corren sólo algunos juegos. Mejor comprar un equipo real y dejar este tipo de emuladores para dentro de un tiempo.

• *Playstation*: Sólo corre algunos juegos y no en un 100%. La relación de este emulador es de un promedio de 20 a un 30% de la velocidad real en un Pentium de 233 Mhz aunque dentro de poco se podra jugar muy bien en una de estas máquinas con una placa 3Dfx, prometen los autores. Además necesitamos de un cdrom compatible con todos los modos de lectura (RAW/CDDA). Son bastante inestables y les recomiendo que esperen un tiempo, pero si quieren probar vean PsemuPro (por compatibilidad) y Psyke. Ambos cuentan con "Dynamic Recompilation" en sus últimas versiones.

• *Nintendo 64*: Sólo corre demos, ningún juego comercial.

3) Arcades: Llamamos así a los emuladores de los juegos de video. Indispensables:

• *M.A.M.E.*: Desde el Galaxian a el MS Pacman hasta el Double Dragon 1 y 2, Indiana Jones, Gauntlet y muchísimos mas. Es el que tiene mas cantidad de juegos y por ende los mas variados.

• *Callus*: Todos los juegos de Capcom hasta 1994 aproximadamente. El Punisher, Tortugas Ninja y todos los Street Fighter 2 (Turbo, Rainbow...) además de que podemos jugar por Internet contra otra persona (versión Windows). Luego tenemos al RAGE, que está dedicado sobre todo a los juegos de IREM (R-Type, Dragon Breed) y el Raine con soporte para juegos de Taito, como el Toki, Ninja Warriors (espectacular); Operation Wolf y Operation Thunderbolt, ambos recordados por esas ametralladoras con las que apuntábamos a toda clase de guerrilleros. A pesar de que el primer emulador creado por Dave Spicer (Sparcade) hacía lo impensable en ese momento, en muy poco tiempo fue superado por el M.A.M.E., creado por Nicola Salmoria y que es un ejemplo de que si la gente se une para trabajar se logran objetivos más complejos, ya que en este proyecto han colaborado muchísimas personas, muchas de las cuales comenzaron haciendo sus propios emuladores y luego adaptándolos en forma de drivers para que funcionaran dentro del "corazón" de M.A.M.E o colaborando en la depuración de errores o con mejoras a los interpretes de diferentes chips y microprocesadores, entre estos se encuentra alguien con mucha experiencia en el tema: Ernesto Corvi (ver entrevista).

Conclusión

Lo cierto es que en sólo dos años estos asombrosos programas han avanzado muchísimo más de lo que uno podía imaginarse. Y nosotros, los fanáticos de los arcades queremos cada vez más. La fiebre de los emuladores sigue sumando adeptos.

Glosario

Arcades: Videojuegos.
Attract Mode: Esto sólo lo verás cuando cambiás las opciones o "dipswitch" de los juegos. Se refiere a un modo en el que si dejamos la máquina sin poner créditos hace un demo del juego con música, sonidos y demás. Literalmente usada para atraer a la gente cuando pasea por los locales de juegos.
Bootleg: Las versiones "bootleg" son versiones piratas de los juegos que no suelen estar protegidos o encriptados.
DOS4WG: Manejador de memoria para el DOS.
Core: Es el programa "base" que maneja los drivers. Usualmente programados en C++ para facilitar el "port" o paso a otra máquina (MAC, Unix, Amiga).
CWSDPMI: Manejador de memoria para el DOS.
DIP Switch: Son interruptores que en las máquinas originales servían para cambiar la dificultad de un juego, número de vidas, etc. Seguro han visto que de un local a otro era bastante común que el juego tuviera menos vidas y demás gracias a estos botoncitos dentro de la máquina. En el M.A.M.E. y algunos otros tenemos la posibilidad de cambiar el estado de estos switches.
Driver: En este caso son módulos que permiten la emulación de diferentes microprocesadores o PCB. La mayoría de los emuladores múltiples tienen un "core" y luego sub-programas que cumplen las funciones especificas o sea, los drivers.
Dynamic Recompilation: Esta forma de programación se basa en un codigo que "re-compila" la información de otras CPU's como si fueran nativas de nuestra PC., obteniendo mejor perfomance en la emulación.
Front-End: Programa que sirve de "Menú" para todos los emuladores que necesitan línea de comando para ser utilizados. (Fig.2 y 3)
GUI (Graphic User Interface): Es la interface gráfica o menú de un programa.
PCB (Program Circuit Board): Es el mother de la máquina, ya sea video juego, consola o computadora.
ROM (Read Only Memory): Son las memorias o imágenes en que se almacenan los juegos.
Samples: Son digitalizaciones de los sonidos de un juego que son necesarios cuando no se ha podido emular el chip de audio de un juego.
Scanlines: Scanlines o líneas de escaneo se refiere a la manera en que se organizan las líneas de video y que son visibles en la TV como delgadísimas líneas negras horizontales. Esta opción suele acelerar la emulación y las imágenes se verán muy parecidas a como lo vemos en una televisión normal. (Fig.1)
VESA: Es ya una "norma" en cuanto a las resoluciones de video de nuestra PC. El Vesa 2.0 introdujo resoluciones intermedias de 512x384 o 320x240.Es un driver de video que nos permite tener muchos mas modos de resolución que los clásicos, y los ya existentes optimizados para una mayor velocidad de pantalla.

Entrevista

Participación argentina en proyectos de emuladores

Estuve con Ernesto Corvi, un Argentino que ha creado emuladores y participado en el desarrollo de muchos otros, entre ellos parte del M.A.M.E, incluyendo algunos drivers, por ejemplo el del super famoso Tehkan World Cup. Nos reunimos para charlar al respecto y escuchar la opinión de un experto en el tema.

XPC - ¿En qué proyectos participaste?

EC - Mi primer proyecto con emulación fue hacer la conversión (en la jerga, port) de un emulador de Amiga que estaba programado para Unix a MacOS. El nombre del emulador es UAE, y ya no soy más el encargado de mantener la versión de Apple Macintosh. Ahí fue donde comenzó mi interés en el desarrollo de los emuladores. A partir de allí, los proyectos en los que participé son los siguientes:

- Código base para la conversión del Frodo (emulador de C=64) de Unix a Mac.
- Creación del Virtual SuperWildcard (emulador de SNES) para Mac y DOS.
- Parte del código de VSWC fue a parar a SNES9X (otro emulador de SNES).
- Ayuda en varias conversiones de diferentes emuladores a Mac.
- Drivers y mejoras en el Mame.

XPC - ¿Cuál fue el primer emulador que desarrollaste?

EC - El primer y único que desarrolle de pies a cabeza fue el VSWC. Llevo mucho tiempo, el cual tenia de sobra en ese momento, y tarde 6 o 7 meses. Lamentablemente, nunca llego a emular todo el hardware de manera perfecta, pero creo que fue un trabajo bien hecho por no tener casi documentación del hardware. Como casi todo en la vida, llego un momento donde hubo mayores prioridades, y tuve que dejarlo de lado. Envié el código fuente a otros programadores que tenían proyectos similares, y ahí se acabó la historia.

XPC - ¿Por qué motivos te uniste a otros proyectos?

EC - El motivo principal es el mismo que el que tiene el usuario de emuladores. Volver a ver los juegos que jugábamos de chicos. Yo tuve una infancia muy ligada con los videojuegos, y para mí, es realmente muy bueno volver a verlos funcionar. Hay otros motivos, como que me apasiona la programación (con eso me gano la vida) y disfruto mucho programando en estos proyectos.

XPC - ¿En cuáles estas trabajando actualmente?

EC - Actualmente el único proyecto en el que estoy participando es el de MAME. Lamentablemente, no en forma tan activa como hace un par de meses debido a otros compromisos en mi vida personal. De todos modos, sigo con mucha atención los progresos que se van haciendo y trato de aportar mi granito de arena.

XPC - Contanos algo de lo que se viene para el M.A.M.E.

EC - Sobre cosas que se estan trabajando:

- Posible driver del prototipo del Vindicator 2 de Atari. Al parecer tiene algunos problemas pero se estan solucionando. Este es un juego que no salió nunca al mercado, pero que exisitía un prototipo y alguien guardo las roms.
- Alex Pasadyn sigue trabajando en los custom chips de los juegos de Williams. Hay juegos como el Mortal Kombat y el Smash TV que ya estan funcionando aunque con algunos problemas. Seguramente el Terminator 2 sera otro que se agregue a la lista de juegos soportados por este driver.
- Con la aparicion de una Rom desencriptada de Rainbow Islands se estan haciendo nuevos progresos en este driver.
- Al parecer también hay gente trabajando en el Arkanoid 2-Revenge of Doh.
- Un driver para los juegos de SNK viene bastante bien. El Ikari Warriors ya esta casi completo, y además soporta varios juegos que corren en hardware similar.
- Se esta trabajando en un driver para el juego Gang Wars.

Yo por mi parte, despues de terminar el driver del Karate Champ, estoy buscando las ROMs de la versión de 1 solo jugador de este juego. Otros drivers en los que estoy trabajando son:

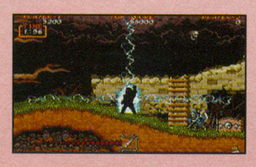
- Kick&Run - Taito - 1986 (también conocido como México 86)
- Exciting Soccer - Alpha Denshi - 1983
- Buggy Challenge - Taito - 1981
- Combat School - Konami - (Junto con Jim Hernandez, Brian McPhail y Carlos Lozano)

Y además estoy esperando que me manden documentacion sobre el Namco System 1 que soporta juegos como Pacmania, Splatter House, World Stadium y Dragon Spirit.

XPC - ¿Qué pensas que puede aparecer en cuanto a nuevos emuladores?

EC - No se me ocurre ninguno que no se haya por lo menos intentado. Lo que sí puedo mencionar son proyectos que sé que andan bien y otros que prometen mucho. El MESS es un proyecto que viene viento en popa. Es un emulador múltiple que utiliza la misma estructura de MAME, pero para emular consolas y computadoras viejas. Conociendo a la gente que esta trabajando en ese proyecto, sé que van a hacer un excelente trabajo. Otro que promete mucho es el Psyke, un emulador de Sony Playstation que con su soporte para 3DFX esta dando bastante que hablar. Todavía habrá que esperar más, porque, al menos según sus autores dicen, es bastante incompatible. Si realmente cumplen lo que ellos mismos anunciaron, podemos tener un muy buen emulador que valdrá la pena ver.







¡Basta de jugar solos!

Una receta para montar nuestra propia red

Por Durgan Nallar

Hace unos años, cuando acceder a Internet no era común, mis amigos y yo soñábamos con jugar Doom de a cuatro, pero no nos animábamos a unir nuestras máquinas. No sabíamos cómo ni cuánto nos costaría. Sin embargo, estábamos desperdiciando el hecho de tener nuestros hogares suficientemente cercanos entre sí. Así que un día compramos lo necesario y nos pusimos manos a la obra, pero con muchas dudas. Ahora, al evocar aquella noche en que por primera vez nos encontramos los cuatro en ese enorme patio virtual, armados con pistolas, escopetas y motosierras, una lágrima nos golpea el ojo...

El despertar

Cuando apareció el mítico Doom de id Software sin duda hubo una revolución. Hasta ese momento no existía una conciencia clara y masiva de lo divertido y adictivo que puede llegar a ser participar en un juego junto a otros oponentes humanos. El éxito de Doom fue instantáneo, y en tan sólo unos meses la comunidad de adictos a los juegos de PC creció y se estabilizó, arrastrando, paralelamente, una nueva concepción en el arte de crear juegos y de jugarlos. Estos, que hasta entonces eran materia casi exclusiva de los chicos, se convirtieron también en la pasión de los más grandes, un hobbie más, comparable por ejemplo a los deportes o al ajedrez.



El Quake 2 puede ser muy divertido, pero no hay nada como un buen partido Deathmatch con amigos...

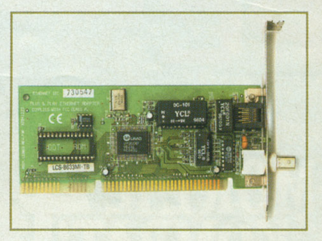
Al principio quienes jugábamos con nuestras PC éramos acusados de ostracismo. La llegada de los juegos multijugador provocó un cambio de perspectiva en nuestras mentes. Nos dimos cuenta que es muy distinto competir contra un simple programa que contra alguien tan inteligente e imprevisible como nosotros mismos. De esa manera volvíamos a los orígenes del juego: la socialización y la sana competencia. Hasta entonces casi todo consistía en jugar en solitario contra la PC; de repente todos queríamos jugar contra oponentes de carne y hueso. El auge cada vez mayor de Internet contribuyó a alimentar este fenómeno.

Para cuando Doom hizo su entrada, trayendo de la mano la revolución, no había una forma sencilla en nuestra Argentina de jugarlo en red de a varios a la vez; lo mejor que se podía hacer era utilizar un cable paralelo o serial y encontrar un amigo que trasladara su equipo a nuestra casa, con toda la complicación que esto representa. Montar una LAN con adaptadores de red, coaxial, terminadores, etc. parecía imposible y era, además, notablemente caro. No muchos podían hacerlo. El tiempo de Windows 95 y su entorno de red no había llegado aún, así que encima había que lidiar con complicados protocolos y a veces comprar un programa especial para lograr la conexión.

Por fortuna, estos son otros tiempos. Ahora es fácil y barato en comparación.

Los elementos necesarios

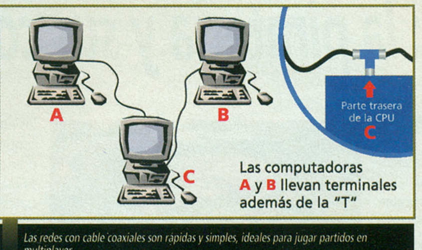
Primero que nada, hay que determinar si las máquinas van a estar unidas desde la casa de cada quien, o si la idea es juntarlas en un solo ambiente. En el primer caso es necesario asegurarse de que no habrá más de 185 metros de cable entre PC y PC (más allá de eso la señal se debilita) y de que se cuenta con la aprobación de los vecinos, que raramente ofrecerán sus techos para pasar el cable; para la segunda opción es necesario comprender que implica el traslado de todas las máquinas a un sólo lugar, por lo que no serán precisos cables muy largos, con 3 metros por tramo debería sobrar.



Lo siguiente es comprar un adaptador de red Ethernet tipo BNC 10Base2 (o el modelo combo) económico para cada equipo que se va a conectar. No importa demasiado la marca pero sí la garantía del vendedor y que en lo posible sea PCI y Plug&Play, aunque los ISA trabajan perfectamente. Existen también adaptadores Fast-Ethernet, más veloces aunque mucho más caros (hasta $200) pero el gasto no se justifica en este caso.

Si los adaptadores de red no los trajeron, también deben adquirirse conectores BNC tipo "T" (uno para cada computadora) y dos

terminadores de 50 ohm. para toda la red. Luego ya resta comprar la cantidad de cable coaxial RG-58 (10Base2) necesaria, también de 50 ohm., que es un poco más delgado que el coaxial utilizado por los canales de televisión por cable. Cada extremo del cable debe terminar en un conector BNC, que también deben comprarse. Lo aconsejable es pedirle al vendedor que arme el cable con los conectores y lo revise con un tester para evitar problemas, y esto aunque debamos pagar un poco más. De ello depende que todo funcione. También hay cables ya armados ($12/15 por cables de 3 metros).



Las redes con cable coaxiales son rápidas y simples, ideales para jugar partidos en multiplayer.

El adaptador de red

El adaptador o placa de red oficia de intermediario entre la PC y los datos que circulan por el cable. Hay que colocarlo -con el equipo apagado, obviamente- en un slot libre ISA o PCI, según el adaptador y, si no es Plug&Play (es poco probable que no lo sea), asegurarse de que esté utilizando una interrupción de hardware (IRQ) exclusiva. La mayoría de los adaptadores que no son PnP vienen configurados de fábrica para utilizar un port de memoria de 300 y la IRQ #3, y lo mismo pasa con los módems internos y algunos scanners, de manera que hay que tener cuidado para no tener conflictos de interrupción.

Si al encender la máquina ésta no reconoce la existencia del adaptador será necesario cambiar la IRQ del mismo (suele hacerse a través de jumpers o bien por medio del software que viene con él). Por lo general las IRQ 10 u 11 dan buenos resultados, pero no está nada dicho.

Una vez que el adaptador está colocado y que Windows se ocupó de instalar los controladores (drivers) necesarios, viene el momento de conectar los cables.

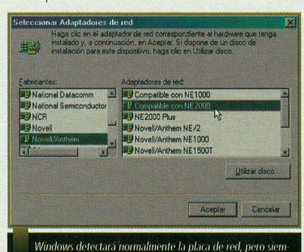
El cableado

El recorrido del cable debe empezar en una máquina, pasar por las otras y finalizar en la última. Es importante no torcer ni forzar el cable en exceso y evitar las fuentes de electricidad cercanas, como por ejemplo lámparas y tubos fluorescentes. Además, es necesario que al menos una de las PC tenga conexión a tierra. Así que enchufamos el conector BNC-T en la placa Ethernet de la primera PC (hay que girarlo hacia la derecha hasta que trabe), y ocupamos uno de los conectores del T con un terminador, para marcar el comienzo del tendido. El primer tramo de cable va en el conector restante del T; el otro extremo se enchufa en el T de la segunda máquina, y el segundo cable en el conector que queda, yendo hacia la siguiente máquina. El ciclo debe repetirse hasta alcanzar la última PC, en cuyo conector libre del T debe colocarse el otro terminador, que cierra así el anillo de la red.

Los protocolos

El paso final es configurar los protocolos que la red utilizará para funcionar. Entramos en Panel de Control/Sistema/Red y agregamos como adaptador Microsoft o Novell/Anthem "Compatible con NE2000" y como protocolos Microsoft "NetBEUI" (si ya no está presente), "Compatible con IPX/SPX" y "TCP/IP". También debemos agregar "Cliente para redes Microsoft" y "Compartir impresoras y archivos". Es indispensable que todas las máquinas tengan instalados los mismos protocolos.

En el caso de TCP/IP deberemos hacer un esfuerzo extra. Seleccionamos el protocolo TCP/IP correspondiente a la placa Ethernet (no el del módem, si tenemos, a menos que deseemos arruinar nuestra conexión a Internet) y pulsamos sobre el botón "Propiedades". Veremos una ficha donde habrá que seleccionar "Establecer una configuración IP manualmente" y colocar como dirección IP el número 192.0.0.x, donde x es diferente para cada una de las máquinas en red. Cualquier número sirve, pero cada quien debe recordarlo porque esa será la dirección de su máquina dentro de la red y la que algunos juegos pedirán. Como "máscara de subred" deberemos poner 255.255.255.0, para todas igual. Por último, es importante colocar en la ficha Identificación, en el campo "Grupo de trabajo", el mismo nombre que los demás. ¡Y ya estamos listos!



Windows detectará normalmente la placa de red, pero siempre es aconsejable chequear que todo esté en orden

Luego abrimos el Explorador, seleccionamos una carpeta y con un clic derecho elegimos "Compartir". Las carpetas compartidas serán las únicas que podrán ver los demás integrantes de la red cuando ejecuten el Entorno de red a través del ícono que habrá aparecido en el Escritorio. Esto no se relaciona con los juegos, sino con la posibilidad de utilizar la potencia de los equipos en red. Los juegos funcionarán bien sin necesidad de compartir carpetas. Pero ver los secretos de los demás es parte de la diversión... ¿o no?

En conclusión

Aunque uno disponga de acceso a Internet, armar una LAN tiene sentido. Por el coaxial circulan 10.000.000 de bits por segundo, contra los escasos e inalcanzables 56.000 que ofrecen los módems más modernos. Si se dispone de amigos y algo de valentía, no hay que dudar en echar mano a los ahorros. Puede parecer complicado, pero la recompensa es enorme. Juegos que hoy están casi en el olvido pueden convertirse, sorpresivamente, en una ardiente pasión.

Receta infalible para una LAN

- *1 adaptador de red Ethernet tipo BNC 10Base2 o combo para cada PC ($20/35).*
- *Cable coaxial RG-58 de 50 ohm. (hasta 185 m. por tramo, unos $0,75 por metro).*
- *2 conectores BNC para cada cable ($2 cada uno).*
- *1 conector BNC tipo "T" para cada PC ($3, pero suelen venir con las placas de red).*
- *2 terminadores de 50 ohm. ($2 cada uno)*
- *Amigos (invalorables) para reventar.*

La industria del software en la Argentina y el mundo: la piratería y sus consecuencias

Por José D'Angelo

Antes de comenzar la redacción de este informe es conveniente, para evitar interpretaciones equivocadas y polémicas posteriores, reiterar que el objetivo principal de la revista XTREME PC y Grupo 4 Editorial es trabajar para brindar la mejor y más actualizada información sobre software de entretenimiento en la Argentina y en el mundo. Esta información debería ser útil, para que en el momento de decidir la compra de un juego u otro software de entretenimiento, se cuente con la mayor cantidad de elementos, que ayuden a decidir como invertir nuestro dinero, tratando que las probabilidades que nos equivoquemos sean las mínimas posibles. En cada número que ponemos en sus manos tratamos de brindar más y mejor información, sabemos que aún debemos mejorar muchas cosas y lo iremos haciendo con nuestro mayor esfuerzo y de acuerdo a nuestras posibilidades.

Pero volviendo al tema central de esta nota, considero que el contenido de la misma tiene como objetivo informar y brindar conocimiento a quienes lo requieran. La necesidad y la oportunidad surgen de la lectura de cartas y e-mails recibidos en la redacción de muchos lectores sobre el tema piratería, algunas publicadas. Una respuesta individual a las mismas es muy difícil, por lo tanto, creo que este informe solo puede clarificar el tema tratándolo dentro del contexto que marca el título del mismo.

La industria del software en la argentina

Es importante hacer una breve reseña de que pasó en la Argentina en los últimos tiempos en la Industria del Software, para estar informados sobre los esfuerzos que se realizaron y se seguirán realizando, para que cada vez más usuarios puedan tener acceso al software original. No hace mucho más de un año la mayoría de los juegos eran importados por las empresas locales y



Imagen del frente de la caja original (Retail Box).

los valores de los productos oscilaban entre los $100 y $150, en el caso de juegos, y generalmente llegaban al País 3 o 4 meses después de su lanzamiento en USA o Europa. La primera iniciativa de las empresas locales fue negociar mejores condiciones en las licencias con los distribuidores del exterior, mostrando un mercado potencial más importante. Con esto se logró reducir los precios, pero el esfuerzo más importante se consigue con la localización de los productos, es decir se otorgan no sólo licencias de comercialización, sino también de fabricación, además localización significa que la mayoría de los mismos están en nuestro idioma, ¿recuerdan cuando las aventuras estaban en inglés? y en muchos casos ni siquiera subtituladas en ese idioma, solo habladas, ¿cuantas no pudimos jugar, por la limitación exclusiva del idioma?

Podemos resumir como resultados de este logro de la Industria en el país, creación de puestos de trabajo, generación de recursos fiscales a través de impuestos, pero para ser sincero el logro que más importa al usuario de Software original, fue una reducción de precios, mucho más significativa. En la actualidad existen muchos productos con licencia original y de primera línea a $25 y $30, y la gran mayoría del resto de los títulos no supera los $45 y $55. La tendencia es continuar con esta política de reducción de precios. Otro logro es que los productos en su mayoría están siendo lanzados en simultaneo con sus países de desarrollo. Para lograr que los precios sigan bajando es necesario que el mercado de juegos originales continúe su crecimiento, primero por causas naturales, mayor cantidad de computadoras multimedia. Y en segundo lugar, que se produzca un desplazamiento de compradores de software copiado al mercado del soft original, siendo este último punto vital para obtener los resultados mencionados.

¿Existen las ventajas?

En el número 10 de XTREME PC un lector nos dice, que para que el usuario compre software original en lugar del pirata, el primero se debería distinguir del último en cuanto a lo que ambos ofrecen. Las diferencias existen, dependen de la importancia que les demos los usuarios a cada una de ellas. Puedo mencionar algunas y depende de cada lector considerar beneficio o no a las mismas.

1) El soft original se presenta en cajas, con el arte original de las mismas, más el detalle de los requerimientos mínimos y los recomendados para ejecutarlo en forma óptima, facilitando al comprador la decisión de adquirir un juego que sea apto para su computadora.

2) Contienen manuales mas o menos



Imagen del frente de un "Falso OEM".



Imagen del estampado de un CD original (Retail Box).

importantes, con datos del producto, ayuda técnica o solución de problemas, guía de aprendizaje del uso de las interfaces del soft, etc.

3) Posibilidad de la registración que nos acredita como usuarios legítimos del producto, la cual nos da el derecho a exigir todo el soporte técnico que necesitemos para solucionar todos los inconvenientes que se pudieran producir. En este tema todos sabemos, que los desarrollos tecnológicos de las computadoras y los requerimientos de los juegos en particular hicieron los aspectos técnicos cada vez más complejos (soporte de tarjetas aceleradoras de 3D, potencia de procesadores, etc.).

4) En otros casos la registración nos habilita para obtener gratuitamente patches o agregados de los productos.

Pero reitero, que cada uno de nosotros mide con su criterio estas ventajas.

Esta nota tiene el objetivo de informar. Como siempre nuestros lectores, con esta información tienen la plena libertad de decidir que comprar y como obtener el soft que utilicen, pero teniendo un mayor conocimiento de que productos se comercializan en el mercado, su procedencia y calidad "real".

Descripción de los productos que se encuentran en el mercado:

Software original licenciado:

• **Retail box:** Este producto es el que todos conocemos, se presenta en caja, viene acompañado de un manual que difiere según el producto, debe posibilitar la registración de la propiedad del mismo, ya sea con una tarjeta de registración o algún código para registracion en línea. En algunos casos tiene la etiqueta de la CASDI, (Cámara que agrupa a muchas de las Empresas fabricantes i/o distribuidoras de software), debemos aclarar que pueden existir productos sin etiquetas, corresponden a Empresas no adheridas a la Cámara o a importadores directos.

• **OEM original licenciado:** Este producto se debe comercializar únicamente como paquete (Bundle) de algún hardware, maquinas, kit multimedia, placas de vídeo, placas de sonido, etc. No se deben comercializar en forma separada del hard con el cual fue licenciado. Deben estar acompañados de la tarjeta de registracion o código de registración en línea.

• **Jewel:** Original licenciado que se vende sin caja frecuentemente a precios bajos, ofertas especiales de títulos cuyo lanzamiento data de varios meses, debe estar acompañado de la tarjeta de registracion o código de registración. No existen muchos productos en el mercado con estas características y con seguridad ninguno durante los primeros meses de lanzamiento de los productos.

Software copia sin licencia:

• **Falso OEM:** Este producto es el más fácil de confundir con el soft Jewel, viene sin caja, pero tiene carátula y el CD se encuentra estampado, generalmente esta estampa es de menor calidad que el soft original, pero no en todos los casos, no tienen tarjetas de registracion o códigos que permitan el registro del mismo. En este punto es importante dejar bien aclarado para evitar engaños, que no existen juegos ni ningún otro soft que durante su lanzamiento o varios meses después se presente en versiones económicas sin cajas o manuales. Todos los productos en Argentina y en el resto del mundo son lanzados al mercado con cajas y manuales (versiones Retail box).

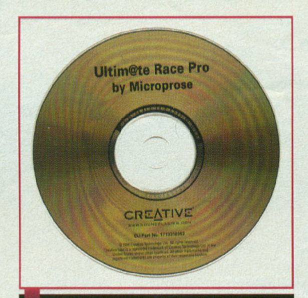


Imagen de un CD "OEM original" incorporado en el paquete de software de kits multimedia.

• **Copias en CD dorado:** En los últimos meses las copias doras han proliferado en forma alarmante en el País. Si bien no pueden ser confundidas con originales, a pesar que algunos se presentan con carátula y estampado con etiquetas adhesivas. No existen originales dorados.

Conclusiones

Con anterioridad decíamos que los precios de los productos deben continuar bajando, estar al nivel de Europa o USA no es suficiente, pues nuestro poder adquisitivo es menor. Pero esto solo es posible si la cantidad de unidades que se puedan producir y vender de cada producto es mayor. Hoy es alarmante la relación, ya que en juegos de primer nivel la piratería alcanza el 80% al 90% del mercado. Si analizamos esta situación no es difícil imaginar que todo este esfuerzo de la Industria no alcanzaría y la misma podría llegar a desaparecer, como tantas otras industrias. Además, si esta situación hipotéticamente se trasladara a la industria en el mundo, la conclusión sería que no existiría soft que copiar.

Esta idea hipotética y apocalíptica, es sólo un pensamiento extremadamente negativo, pero el mismo es producto de las cifras alarmantes de piratería y el crecimiento de la misma en la actualidad.

En este informe no se contemplaron aspectos legales, por no contar con elementos bien definidos por no ser abogado. Tampoco se hace mención a problemas de funcionamiento de las copias, pues es imposible probar la cantidad de juegos necesaria para opinar, solo es posible mencionar la garantía que los respalda. Solo dimos los elementos para saber qué comprar, y las consecuencias de que la relación soft original y copia no se revierta, la de mayor interés para nosotros, los usuarios de software original, es que los niveles de precios continúen bajando, así todos podremos sentir la satisfacción de contar con que cada juego que integre nuestra colección sea con su respectiva caja, manuales y garantía.



Imagen de un CD "OEM no licenciado" o también conocido como "Falso OEM".

soluciones

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

SANITARIUM

La solución completa de la aventura que se perfila como la mejor del año 1998

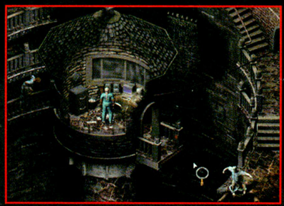
■ ***Por Maximiliano Peñalver***

Aquí tienen la solución completa del Sanitarium. La excelente aventura gráfica de Dreamforge que se supo ganar un premio Xtreme en el número anterior. Como siempre les recomiendo que jueguen la aventura por su cuenta y utilicen esta guía en casos de emergencia ya que, por supuesto, el juego se disfruta mucho más.

En las siguientes páginas tienen la información necesaria para terminar el juego, pero por supuesto hay cientos de detalles y conversaciones no necesarias para terminarlo, pero sí, muy interesantes para conocer con un mayor detenimiento la historia, así que no duden en hablar con todos los personajes del juego (a veces nos habilitan ciertas cosas imprescindibles) e interactuar con todos los objetos posibles.

Capítulo 1: The Tower Cells

Salimos de nuestra celda, nos dirigimos a la izquierda y movemos el switch para apagar el klaxon de la alarma. Vamos a la derecha y entramos en la celda próxima derecha a la nuestra, recogemos la Toalla (Towel). Subimos las escaleras y hablamos con todos los internos, luego nos dirigimos al sector de la derecha del edificio y usamos la toalla en el cable eléctrico que atraviesa el abismo. Abrimos la puerta y entramos en la torre de control. Miramos la caja fuerte y



el fichero. Luego conectamos los cables de la VCR en sus correspondientes entradas (el rojo con el rojo, el amarillo con el amarillo y el negro con el negro). Pulsamos el botón de Power y luego la tecla Play, veremos una animación. Un cortocircuito abrirá la caja fuerte, recogemos la llave (key) que se encontraba en su interior. Examinamos el fichero y leemos los archivos. Nos vamos de este recinto, presionamos el botón que activa el puente y volvemos a la sección principal del manicomio, nos dirigimos a la estatua que se encuentra en la parte central superior del recinto, miramos la estatua y luego miramos la base de la misma, notamos que tiene un mecanismo. Usamos la llave en el mecanismo y luego de otra animación llegamos a..

Capítulo 2: The Innocent Abandoned

Hablamos con Billy y Jessie, luego nos dirigimos a la izquierda y hablamos con Meg. Miramos las inscripciones en la puerta de la Iglesia y entramos para leer los archivos (files). Hablamos nuevamente con Billy y Jessie, jugamos con esta última un partido al TA-TE-TI (o más hasta ganarle). Nos dirigimos al Town Hall y leemos los archivos. Cruzamos el puente, entramos en la casa y leemos los artículos del periódico y del diario íntimo. Vamos a la playa (ubicada en la zona izquierda del pueblo) y hablamos con Timmy. Charlamos con Marty (el chico con la bola roja que está sentado en el umbral de la General Store). Entramos al Cementerio. Luego de la animación, examinamos las lápidas y hablamos con los 5 chicos. Entramos en el cobertizo y recogemos la palanca (crowbar). Hablamos nuevamente con Dennis y aceptamos jugar a la escondida (a pesar de que él dice que tiene un "arma secreta"). Encontraremos a los cinco chicos ocultos en: la Iglesia detrás de un asiento; debajo de la cama de la casa del otro lado del puente; en los barriles que se encuentran detrás de la casa con un letrero rojo enorme; en el árbol detrás de la Iglesia y en la escuela (Schoolhouse), pero para entrar deberemos usar la palanca. Volvemos al centro de la ciudad, donde está la estatua y hablamos con Dennis. Nos dirá que no completamos el juego ya que nos olvidamos



de su "arma secreta". Hablamos con Eileen (la chica que se encuentra dentro del círculo de la estatua) y recogemos su Pala (shovel). Vamos al cementerio y usamos la pala en la lápida que lleva la inscripción "C. Driscoll". Después de la animación, hablamos con Dennis de nuevo. Nos dará las llaves para el General Store. Usamos las llaves para entrar en ella y recogemos la lata de gas vacía



(empty old gas can) y leemos los archivos. En la plaza usamos la atracción del medio llamada Spring Pig, que se rompe y luego la podemos recoger. Vamos al puente roto y usamos el spring pig en el agua. Saltamos al otro lado y hablamos con María, luego pulsamos el cursor sobre la cerradura. Ponemos como código 451 y abrimos la puerta (que se descubre por la cantidad de partidos ganados y perdidos por Jessie o por el cartel de la iglesia, que serían él número de salmo y verso). Entramos en la plantación de calabazas y nos armamos recogiendo la Guadaña (scythe) que se encuentra sobre el viejo camión. Deberemos abrirnos camino a través de la plantación. Para lograrlo hay que caminar lentamente e ir eliminando a los pájaros a medida que aparecen, sin dejar que se junte una cantidad. Cuando lleguemos al final deberemos esquivar al hombre calabaza y también destruir las que se encuentran en forma circular alrededor de donde se baja, ahora podremos matar al hombre calabaza de un solo golpe. Abrimos la puerta y miramos el viejo camión. Abrimos el capot y recogemos el cable para puente (jumper cable). Entramos al granero (barn) y luego del video hablamos con Mom. Una vez terminada la charla, nos vamos del granero pero antes no debemos



olvidar la Llave Inglesa (wrench) que se encuentra en el piso. Volvemos a la plantación de calabazas y hablamos con María. Usamos la llave inglesa en la cañería que esta cerca del Town Hall (Rubber Hose) que nos queda en el inventario. Recogemos la piedra (stone) de la entrada de la iglesia y se la arrojamos a la campana. Nos dirigimos a la playa y recogemos la caña de pescar (Fishing rod). Usamos la cañería en el auto, y luego la lata de gas en la cañería para llenar la lata de gas con gasolina. Nos vamos de la playa hasta el puente y usamos la caña de pescar en la cruz de metal (Metallic Cross) que esta en el agua. Volvemos a la plantación de calabazas y usamos la gasolina en el generador de poder. Luego usamos la cruz de metal en la roca metálica o cometa (metallic rock) que se encuentra en las cercanías. Por último conectamos el cable para puente al generador de poder y luego lo usamos en la cruz de metal. Con MOM muerta, nos vamos del granero y hablamos con la chica que se encuentra cerca del puente, María que nos lleva a...

Capítulo 3: The Courtyard and Chapel

Hablamos con todos los pacientes y con todos los enfermeros. Vamos a la fuente y hablamos con la chica. Entramos a la Iglesia



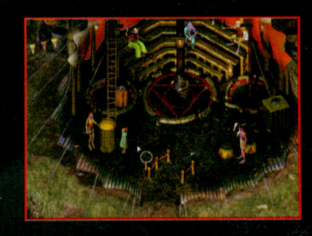
y hablamos con el Norm y con el Predicador Bob. El mismo nos dará una "misión sagrada". Vamos a la casa de la derecha del escenario y hablamos con el Doctor Morgan. Prendemos la radio y escuchamos las noticias. Recogemos los cuatro Discos (records) de la mesa. Elegimos el que se llama "Belladonna in a flat" (el de color rojo) y vemos la reacción que tiene el viejo del centro y abajo del escenario. Nos vamos hacia donde esta el viejo y tomamos el simbolo sagrado (holy simbol) que quedó al descubierto en el banco. Volvemos a la Iglesia y le entregamos el simbolo sagrado al Predicador. El nos dará la escoba vieja (old broom), si no sucede, salimos, hablamos con todos de nuevo y volvemos a la Iglesia. Usamos la escoba vieja en la caja de control



(Control Box) en el frente de la casa donde se encuentra el DR. Morgan. Deberemos resolver el Puzzle de la Fuente, este es muy sencillo, consiste en alinear la caída del agua para que salga toda por la tercera salida y se llene el contenedor debajo, una vez que terminamos bastará con presionar la palanca y la fuente se arreglará. Volvemos a la misma y hablamos con la chica de nuevo. Miramos nuestro reflejo en el agua de la fuente, vemos una nueva animación y comenzamos él...

Capítulo 4: The Circus of Fools

Una vez que arribemos a la isla, hablamos con Antonio Baldini, el dueño del circo. El nos dará un pase libre (free pass) para el juego Squid Squash. Usamos los binoculares para ver una animación. Nos dirigimos al vagón pequeño de la izquierda y miramos todas las botellas de alcohol en el piso. Hablamos con Wilbur Smith. Recibiremos una botella de alcohol (Rubbing Alcohol). Nos vamos del vagón y nos dirigimos a los juegos. Hablamos con Carl Rice y jugamos con nuestro pase al Squid Squash, nos darán tres tickets. Luego jugamos al Knock Down y ganaremos tres tickets más. Después del juego un pin (bowling pin) quedará en el suelo, lo recogemos. Jugamos a algunos juegos más, hasta conseguir al menos catorce tickets, si por mala suerte los perdemos todos, siempre encontraremos algunos en el comienzo del nivel. Seguimos hacia la derecha y hablamos con Sean, el niño. Recogemos la Lata de Aceite (oilcan), que está cerca del fuego y luego hablamos con Collin y Martha O'Leary. Ahora nos dirigi-



mos a la gran carpa del circo y hablamos con todos. Jennifer Lang o Inferno, tal su apodo artístico, te enseñará como arrojar fuego por la boca. Y te dará un bastón (baton) a cambio de algo de gasolina, en reemplazo servirá la botella de alcohol. Lefty el juglar, quiere un nuevo desafío, así que le damos el pin y recibiremos a cambio una bola roja de juglar (red rubber juggling ball). Meano Geno le quiere probar su amor a Inferno, así que le debemos recomendar que se haga un tatuaje. Antes de irnos de la carpa, deberemos estar seguros de hablar también con Baldini y con los 3 payasos, Trixie, Simon y Flipper. Ahora volvemos al pequeño vagón (donde recogimos el alcohol) y hablamos nuevamente con Geno. Recogemos la aguja (neddle) de la mesa



cuando Wilbur no este mirando en esa dirección.

Nos vamos a la playa y hablamos con Zippy y miramos a Matt & Ashley, los mellizos del show de rarezas.

Hablamos con Stuart Limpkin y le damos cinco tickets para entrar a la Playa de rarezas (freak beach). Hablamos con Pretzool y con Timber. Usamos la aguja para abrir la jaula y liberar a Timber. Nos dirigimos a la izquierda y usamos la lata de aceite en la palanca (lever), luego accionamos la palanca y nos subimos a la calesita. Después del paseo, continuamos caminando hacia la izquierda y miramos a Spanky el payaso. Le ponemos la bola roja de juglar y miramos la animación. Hablamos con Oliver Tweed y le damos cinco tickets para entrar a la Casa del Terror. Luego de la animación tendremos en nuestro poder un Trozo de espejo (piece of mirror). Hablamos



con el Leprechaun y subimos las escaleras. Entramos en la carpa. Le preguntamos a Ivanna que nos informe sobre nuestro futuro, y seremos teletransportados a la carpa del circo. Hablamos con todos los presentes una vez más y nos vamos hacia donde está Sean sentado. Miramos el agujero, luego la animación saltamos dentro...

Subnivel: The Cave

Ponemos el trozo de espejo en las ramas secas (dry twigs). Usamos el bastón en el fuego (fire), luego entramos a la caverna. El objetivo aquí es muy sencillo, esquivar las rocas que caen desde el techo y eliminar los tentáculos. Como los pájaros del capitulo 2, esto no es demasiado complicado. Todo lo que tendremos que hacer es movernos lentamente e ir pulsando el cursor sobre los tentáculos con el bastón para destruirlos. Para eliminar al monstruo del final, deberás arrojarle fuego tres veces en el ojo. Nos vamos de la caverna y entramos en...

Subnivel: The Mansion

Miramos las paredes y luego subimos por las escaleras, observamos la animación de los fantasmas. Entramos en la cocina y miramos otra secuencia de fantasmas. Nos vamos de la cocina hacia el primer piso, nos dirigimos al norte y tomamos la llave de bronce en el dormitorio. Bajamos y usamos la llave de bronce (brass key) para abrir el viejo reloj. Ponemos el reloj a las 6:00 p.m. Entramos al estudio y tomamos la llave de plata (silver key) y la videocasete (video tape) que podemos ver en el cuarto de arriba. Luego bajamos y vamos a la izquierda y usamos la llave de plata para abrir la puerta. Vamos al segundo piso y recogemos la llave dorada (gold key) que se encuentra cerca del oso gran. Movemos el trampolín y luego lo usamos para llegar del otro lado. Abrimos el baúl con la llave dorada y encontraremos la muñeca. Nos vamos del cuarto y seguimos al fantasma de Max. Entramos al cuarto y le damos la muñeca a Sarah.

Capítulo 5: The Laboratory

Nos vamos del cuarto en el que comenzamos y subimos las escaleras. Vamos hacia la derecha y entramos en la oficina, y miramos la foto en la pared. Recogemos la válvula de cañería (pipe valve) que se encuentra detrás de la misma, usamos la radio y volvemos a la oficina.

Vamos a la izquierda y subimos las escaleras, usamos la válvula de cañería en el agujero en la pared más alejada y la hacemos girar para activar la máquina. El objetivo aquí es hacer que la bola caiga para abrir



la reja que da al laboratorio. Esto una vez más, no es demasiado complicado. Imaginen que la bola es un reloj con 8 posiciones diferentes, y que este reloj tiene cuatro agujas (tres con un contacto eléctrico y una sin dicho contacto).

Para resolverlo debemos hacer lo siguiente: Primero, girar la rueda cosa que la aguja sin contacto quede en la posición número 1 en el reloj. Presionamos la palanca. Ahora, giramos la rueda hasta que dicha aguja quede en la posición 2 y pulsamos nuevamente la palanca. Repetimos el proceso en todas las posiciones (3, 4, 5...) hasta el 8. Esto liberará todas las trabas y lograremos nuestro objetivo. Ahora podemos entrar al laboratorio. Vamos al escritorio y escuchamos el mensaje, leemos todos los archivos que se encuentran sobre el mismo. Miramos los tres pizarrones.



Aquí nos encontramos ante un nuevo puzzle un poco más difícil que los anteriores. Deberemos hacer click sobre todas las letras mayúsculas de todas las oraciones de los tres pizarrones, luego mediante el sistema de intercambiar letras formar en el primer pizarrón las palabras: KEY HIDES TO, en el segundo THE YOUTH y en el tercero SALVATION, una vez que terminemos nos dirigimos a la caja de seguridad y nombramos la clave en este orden: YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION, se abrirá la puerta, nos introducimos y luego de una secuencia aparecemos en...



Capítulo 6: The Hive

Al comienzo de este capítulo, el personaje que encarnamos (Grimwall) mata a un gusano. Acto seguido deberemos quitarle el pase de seguridad (ID Harness) que poseía. Ahora nos dirigimos al cuarto que se encuentra debajo y a la izquierda de donde comenzamos y hablamos con Graven (el cíclope de la derecha) este nos informará acerca del password para entrar en su habitación. Esta se encuentra en la parte derecha del mapa. Nos dirigimos hacia ella y entramos el código para poder pasar. Tomamos el martillo (hammer) y las herramientas (tools), luego abandonamos el recinto. Hacia la izquierda y luego hacia arriba se encuentra el cuarto que contiene el gran horno. Entramos en el mismo. Nos dirigimos a la cañería (pipe) que tiene un parche (patch) sobre ella y usamos el martillo en el parche. Los gusanos se moverán del lugar y podremos usar los fuelles (bellows) para eliminar a un par. Recogemos la garra (claw) que deja uno de los gusanos y operamos el panel de control (control panel).

Aquí nos encontramos con otro puzzle, sin dudas el más complicado de "entender" sin ayuda. En pantalla tenemos botones verdes que se encuentran en el cuerpo del insecto los numeramos como 1, 2 y 3, usándolos activamos cada uno de los tres pares de alas. También hay dos botones A y B y dos diales C y D a la derecha del insecto. Los diales los podemos usar para cambiar los colores de los círculos donde se muestran símbolos. A su vez cada color hará que el símbolo cambie. Deberemos ir operando estos botones hasta conseguir un dibujo de los que se encuentran en fila y de a dos en la parte superior de la pantalla. Cuando formemos uno, presionamos el botón (E), o sea el que controla la flecha, para ubicarla en donde se encuentra el símbolo que tenemos formado y luego presionamos el botón A o B, dependiendo si el símbolo formado aparece a la izquierda o a la derecha. Una vez que los "prendamos" todos, el horno se cerrará. Ahora volvemos a la primera habitación que visitamos en este mundo y le preguntamos a la criatura sobre el upgrade de seguridad (security upgrade). Luego que te diga que necesita una autorización, agarramos la otra garra (claw) en la parte de arriba de la habitación. Ahora es el momento de ir nuevamente a la habitación de Graven. Hablamos con él y le contamos todo acerca del horno. Nos pedirá pruebas, que luego conseguiremos. También nos informará sobre qué necesitamos para la autorización. Volvemos a la habitación para que nos realicen el upgrade. Cuando nos sea requerido ingresamos la primer garra en el círculo amarillo que se encuentra en la parte superior del recinto. Nos realizarán el upgrade.





Ahora podremos entrar al nido. Observamos las botellas que cuelgan (puaj). Y usamos la segunda garra para cortar una y llevárnosla. Esta es la prueba que Graven quiere. Se la mostramos, y nos dará acceso a la habitación de Gromma. Entramos y recogemos la llave que está debajo de la almohada. Usamos la llave en la caja de seguridad que se encuentra ahí mismo y recogemos el generador de sonido (sound generator). Volvemos al nido y usamos el generador de sonido en la cosa viscosa que gotea y seremos transportados al nido principal.

Hablamos con los gusanos de la derecha y con los de las jaulas. Escucharemos una clase de melodía. Esta es el código para abrir la puerta de la izquierda, si no la recordamos podremos utilizar las jaulas nuevamente.

Para abrirla deberemos usar el panel instrumental insectoide que se encuentra a la derecha de la puerta. Los insectos se deben presionar en el siguiente orden: Izquierda, izquierda, derecha, derecha, abajo, izquierda, arriba, abajo, derecha. Si lo hacemos correctamente, la puerta no estará más cerrada y podremos pasar a través de ella. Ahora nos dirigimos a la derecha donde se encuentra una especie de gusano. Justo a su izquierda se encuentra la primer parte de maquinaria que necesitamos llevar a Graven. Usamos las herramientas en la maquinaria y listo. Bajamos nuevamente y usamos el generador de sonido otra vez para abandonar el nido.

Ahora deberemos llevarle la parte de maquinaria a Graven, que se encuentra en la parte inferior y a la izquierda de la pantalla. Sin embargo cuando intentemos llegar a él se romperá el puente, por lo que deberemos arrojarle esta primera pieza. Volvemos al nido de la misma manera que antes y volvemos también donde recogimos el primer pedazo de maquinaria, pero ahora trepamos por la cuerda. Le quitamos la segunda parte de maquinaria de la reina. Vamos hacia el equipo que tiene cables y lo activamos para generar un portal. Entramos en el mismo, le damos la sección al cíclope, vemos una secuencia animada. Terminamos en el...

Capítulo 7: The Morgue and Cemetery

Lo primero que deberemos hacer es abrir la puerta de la morgue. En la parte superior se encuentra una rueda (A). La giramos tres veces de manera que el engranaje (D) se mueva hasta su tope en la parte superior. Ahora movemos la manija (B) a la izquierda, repetimos este paso 2 veces más y luego tres más pero hacia la derecha. Ahora giramos la rueda del medio (C) desde la parte izquierda de la misma. Somos libres (por lo menos de momento). Nos dirigimos a la oficina de la derecha. Recogemos los fósforos (matches) y el busto (bust) del escritorio. También deberemos recoger la urna (urn) de los estantes a la izquierda de la puerta.



Arrojamos el busto en la pared de la izquierda de la biblioteca un par de veces hasta romperla. Recogemos la unión de la

cañería (u-joint) y abrimos la salida de gas. Ahora nos dirigimos al crematorio de la morgue. En la parte derecha recogemos la llave inglesa (wrench) de la caja de her-



ramientas. Usamos los controles para prender el horno y abrimos la puerta del mismo. Recogemos el cadáver número 7 y lo ponemos en la camilla. Luego de la cremación ¡uacala! Abrimos el horno y recogemos el ojo de vidrio (glass eye) y luego usamos la urna para recoger las cenizas (ashes). Salimos al pasillo y usamos la llave inglesa en las cañerías. Una vez realizado deberemos unir a los restos con la cañería que recogimos anteriormente. Con esto logramos calentar el ambiente de la morgue a la que nos dirigimos en este momento y entramos gracias a que la puerta se descongeló. Abrimos la puerta número 5 y hablamos con el hombre que allí se encuentra. Abrimos el número 7, usamos los fósforos y el ojo de vidrio dentro para poder ver un mensaje. Ahora salimos de la morgue y vamos por la izquierda. Nos dirigimos a la tumba que tiene la lápida rota. Usamos las cenizas sobre la lápida derribada para leer la inscripción. Ahora subimos y nos dirigimos hacia el árbol que se mueve. Hablamos con él. Subimos al corazón de cristal y tomamos el prisma (prism). Usamos el prisma con el rayo de sol que cae en el medio del bosque. La puerta del templo azteca se abrirá, pero un puzzle más nos espera antes de finalizar el capítulo. Entramos en el templo y tras la corta charla con el Dr. Morgan, deberemos examinar el cajón de la pared de la izquierda para conocer el correcto orden de las piezas. (Montaña - Sol grande - Sol pequeño - Ojo - Pirámide). La forma más



sencilla de resolverlo es comenzar desde la izquierda hasta formar la combinación explicada arriba (Montaña, Etc.) Una vez completado, una nueva secuencia y luego comenzará el...

Capítulo 8: The Lost Village

Hablamos con la mujer anciana y luego abandonamos la parte subterránea subiendo las escaleras. Nos dirigimos al sur, luego al Oeste y subimos las escaleras hasta el altar de sacrificios. Observamos la estatua de la derecha y la empujamos. Con lo que creamos un puente hacia el templo del agua. Ahora hablamos con Quetzalcoatl (Dr. Morgan) y bajamos las escaleras. A continuación hablamos con todos los espectros de los guerreros caídos en combate (son en total seis), a todos deberemos preguntarles su nombre y estación (name - station). Una vez realizado, nos dirigimos a la villa y tomamos la vasija de cobre (copper bowl) para un uso posterior. Hablamos con la anciana también. Nos introducimos en la



habitación del medio y hablamos con la mujer del pescador. Nos dirigimos a la derecha y hablamos con la otra mujer y luego con el Chieftain (Stone Mason) y le preguntamos sobre el collar (necklace). Este le dará el mismo a la mujer del pescador y nosotros podremos informarle de esta acción al pescador (su espíritu es el que custodia el tótem al sur de este lugar). Empujamos el tótem, ahora habilitado y cruzamos hacia el templo. Movemos las piedras que impiden el paso y rescatamos a la hija del Stone Mason. Luego de la animación, volvemos al templo. Para romper el vidrio que protege el tótem del viento (wind totem), deberemos pulsar uno a uno cada gong, desde el más chico al más grande o al revés (esto es aleatorio).

Ahora nos dirigimos al templo del agua, para lo que usamos el puente. Para abrir la puerta es necesario pulsar las tablas de la pared izquierda en el orden del credo de los pescadores que es el siguiente: Gods eye (un ojo), Spear (una lanza), Water (agua), Fish (pescado), Baskets (canasta), y el pescador.



Entramos al templo y recogemos el totem de agua y el pescado. Ahora vamos a hablar con el brujo que se encuentra detrás del templo de Jaguar y le preguntamos que necesita. Una vez terminada la conversación, nos dirigimos hacia el Chieftain y le preguntamos acerca del Rito del Guerrero (Rite of the Warrior). El te preguntará los nombres de los guerreros caídos en el orden de su estación (station), el órden es: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl. Una vez que se lo digamos en el orden correcto, realizará el ritual sobre nosotros. Ahora vamos al árbol que se encuentra en el medio de la lava (gracias al ritual, momentáneamente ésta no nos afecta) y recogemos el Pod of Might y se lo llevamos al brujo. Asistimos a su sacrificio. Hablamos con él sus últimas palabras antes de su deceso y luego usamos el Copper Bowl para recoger un poco de su sangre. Nos dirigimos a su habitación y recogemos el corazón de cristal (Crystal Heart). Nos dirigimos al templo Jaguar y ponemos el corazón de cristal en la canasta de la derecha y el bol de cobre con la sangre en la otra. Entramos y recogemos el totem, antes de entrar tomamos nota de los símbolos que se encuentran al costado de los escalones de la larga escalera. Antes de poder recoger el totem deberemos resolver un puzzle. Deberemos alinear los símbolos de la pared en el orden que están en la escalera de entrada. Ahora si, recogemos el Jaguar Totem. Vamos al centro de la villa donde estaba la estatua de Quetzalcoatl, y ponemos los tótems en la plataforma de forma que coincidan con las localizaciones de los templos. Miramos la animación y entramos en...



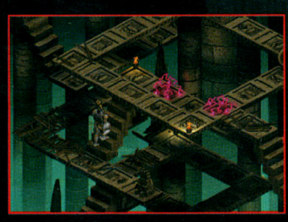


Subnivel: The Maze

En este Subnivel unos rayos eléctricos nos harán comenzar nuevamente el nivel desde el principio, por lo que deberemos estudiar bien la trayectoria de cada uno antes de avanzar. Este nivel es bastante complicado de explicar con palabras pero intentare darles una idea de cómo resolverlo.

Primero nos dirigimos al sudoeste hasta la esquina y luego noroeste hacia las escaleras. Bajamos las mismas y luego sudoeste hasta las próximas escaleras. Luego noroeste hasta la primera intersección, después sudeste.

Seguimos al sudeste y una vez que atavezamos la primera intersección, seguimos el camino hacia las escaleras. Las subimos. Llegamos al panel de control. Encendemos las dos de los costados y dejamos la del medio apagada, luego presionamos el switch azul de la derecha. Ahora nos dirigimos al nordeste desde ahí hasta las primeras escaleras, que subimos. Seguimos el camino de la electricidad y bajamos por las escaleras que dan al sudoeste. Seguimos todo el camino hasta llegar a las otras escaleras. Las subimos y empujamos el brazo de la estatua. Ahora caminamos al nordeste (ojo con la electricidad) hasta llegar a las escaleras que van al sudeste que bajan. Seguimos el camino, y empujamos la palanca en la pared para abrir la reja antes de subir las escaleras. Una vez arriba, vamos al Nordeste y bajamos las escaleras. Empujamos la manija para dejar la reja abierta permanentemente y seguimos por el camino. Entramos por la entrada con forma de boca y recogemos la máscara (Mask) con lo que completamos el capitulo 8.



Capítulo 9: The Gauntlet

En este, uno de los capítulos más psicodélicos del juego, deberemos usar todas las personalidades que adoptamos durante el juego para completar objetivos de otra forma inaccesibles. Para cambiar de personalidad basta utilizar los objetos que le corresponden a cada uno que tenemos en el inventario.

En el comienzo nos convertimos en Azteca para cruzar el piso de la plantación de calabazas. Para cruzarlo deberemos utilizar el siguiente camino: Mitad derecha, abajo a la izquierda, arriba a la derecha, arriba a la izquierda, medio a la izquierda y abajo a la derecha. Ahora recogemos la calavera (skull) y nos vamos. Miramos las tumbas y cuando aparezca el fantasma usamos la calavera en él. Cambiamos a Grimwall, abrimos el ataúd y recogemos la cabeza del la estatua angelical. Volvemos a transformarnos en Azteca y cruzamos de



nuevo la plantación. Volvemos a Grimwall para jugar el juego. Nos dirigimos al payaso gigante, cambiamos a Azteca y golpeamos los dientes en este orden: Rojo, Amarillo, Verde y Azul. La nariz saltará y transformándonos en Sarah podremos entrar por el agujero. Recogemos las alas de la estatua y volvemos por el puente de madera. Seguimos por el puente hasta el castillo y subimos las escaleras. Usamos a Sarah para cruzar por la tela de araña y cambiamos a Azteca. Para poder resolver el siguiente puzzle numeramos las placas en el frente de la estatua de 1 a 5 desde la izquierda a la derecha y las pisamos en este orden: 2, 5, 3, 1, 4.

Cambiamos a Grimwall y empujamos la estatua para encontrar la otra ala de la estatua. Ahora deberemos empujar todos los cuerpos en las estacas para conseguir romper el cristal. Recogemos el ala y volvemos por el mismo camino por el que vinimos. Bajamos la escalera y entramos al nido en la derecha. Usamos a Grimwall en la maquinaria en la parte derecha de la habitación. Recogemos el generador de sonido y lo usamos en los gusanos (mag-



gots) En el panel de miel de la izquierda encontraremos una garra (claw), la recogemos. Ahora levantamos la rejilla del piso y utilizamos a Sarah para meternos a través del agujero. Una vez arriba, cambiamos a Azteca para subir hasta donde la cuerda esta atada. Usamos la garra para cortarla y volver al nido, usando a Sarah para pasar a través del agujero. Ahora recogemos el torso de la estatua y volvemos al castillo. Usamos todas las partes de la estatua en el altar empezando por el torso, una vez que las ubicamos todas, subimos las escaleras y pasamos a través del portal y entramos a la ultima parte del juego titulada:

Morgan's Last Game (El último juego de Morgan)

El objetivo es recoger las bolas de cristal que se encuentran en el lateral izquierdo de la pantalla. Para lograrlo deberemos estudiar los movimientos de la substancia negra en el piso. Una vez que veamos la manera de llegar a cada una de las bolas deberemos hacerlo sin que la substancia negra nos toque, sino nos regresará a la posición inicial. Esta ultima parte es por tiempo, éste está representado por la línea verde, ubicada a la izquierda, que se dirige a la vena del brazo de nuestro protagonista. La sombra que tenemos delante no puede ser burlada por lo que deberemos buscar el camino si o si dentro del límite donde esta se encuentra. Si se termina el tiempo deberemos empezar "todo" de nuevo. Una vez que recojamos todas, asistiremos al final de esta apasionante aventura. Esperando que les haya gustado tanto como a mi, me resta nada más que saludarlos ¡Hasta la próxima!



COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

La segunda parte de este complicado, pero excelente juego de estrategia en tiempo real

Por Diego Bournot

Misión 7: La Caza de los Lobos - Password: 7qvjv

El 2 de febrero de 1942, la Kriegsmarine (la Marina Alemana) cambia los códigos de cifrado de las comunicaciones radiales con sus U-Boote, los temibles submarinos encargados de destruir el trafico naval de Gran Bretaña, y de esta manera los Aliados pierden la capacidad de descifrar las comunicaciones del enemigo. Según uno de los últimos mensajes descifrados, un grupo de U-Boote esta haciendo escala en el puerto noruego de Arendal. Nuestra misión será destruir estos submarinos. Para la misma, contamos con el Boina Verde, el Espía, el Zapador, el Marine, y el Conductor. Los mis-



mos se hallan divididos en dos grupos: El Boina Verde y el Marine se encuentran al noroeste del pueblo, mientras que el Zapador, el Conductor, y el Espía se hallan escondidos detrás de una casa junto a la entrada del puerto. Seleccionar el Boina Verde y el Marine a la vez. Esperar a que la patrulla de dos hombres se halle en el extremo más lejano de su recorrido (junto al paredón) y efectuar disparos para atraer a los dos guardias que patrullan solos. Matarlos disparándoles con ambos commandos cuando se acerquen a nuestra posición. Cuando la patrulla de dos hombres descubra el cadáver a la izquierda de la roca



detrás de la que nos ocultamos acudirán a investigar. Atraerlos con disparos y matarlos de la misma forma que a los anteriores. Seleccionar el Boina Verde. Rodear la roca por la derecha y dirigirse al sur hasta situarse detrás de las casa frente a la cual patrullan dos guardias. Atraerlos con disparos y eliminarlos uno a uno cuando llegan a nuestro escondite. Rodear la casa por su frente, arrastrándose, y esconderse en el hueco entre la misma y la casa más pequeña que se encuentra junto a ella, debajo y a la derecha. Esperar el momento propicio y rodear a su vez la casa pequeña y esconderse en el hueco que esta entre la misma, la casa siguiente y el risco (junto al lugar donde termina el recorrido de la patrulla de dos hombres, hacerlo cuando estos se dirigen hacia el otro extremo de su recorrido). Rápidamente arrastrarse detrás del guardia que patrulla rodeando la casa que tiene la bandera, (antes que regresen los dos hombres que patrullan por el frente de la misma), y matarlo por la espalda usando el cuchillo, cuando este camina detrás de la casa de la bandera. Recoger el cadáver y esconderse detrás de la casa de la bandera, sin dejar de sostener el cuerpo. Esperar a que la patrulla de dos hombres se aleje y dirigirse al norte, depositando el cadáver detrás de las pilas de basura cercanas a los riscos. Recoger uno de los dos barriles junto a los riscos y esconderse sosteniéndolo detrás de la casa de la bandera. Esperar a que vuelvan a pasar los guardias hacia la izquierda, rodear la casa por la derecha y depositar el barril delante de la entrada de la casa, junto a la esquina. Retroceder por el pasillo hacia el fondo de la casa y apuntar al barril explosivo. Cuando los dos guardias pasen delante del barril, dispararle al mismo, eliminando los dos guardias y haciendo estallar la casa de la bandera. Esconderse cuerpo a tierra detrás de la casa que acabamos de destruir y esperar a los guardias que acudirán a raíz de la explosión. Matarlos uno a uno a medida que llegan a nuestra posición. Es necesario destruir la casa de la bandera al mismo tiempo que se eliminan los dos guardias que patrullan, pues si se los elimina con disparos de pistola, suena la alarma y de la casa de la bandera salen diez guardias a la vez, los cuales se hace muy difícil eliminar. Una vez eliminados los guardias que acuden con la explosión, habremos "limpiado" de enemigos toda la zona del pueblo. Dirigirse a la izquierda, cruzando todo el pueblo hasta llegar al paredón. Bordear el mismo hacia el sur, hasta llegar a la esquina del mismo junto al abeto (cerca del faro). Esconderse tras la esquina y atraer con disparos a los tres guardias que patrullan cerca del faro. Matarlos cuando uno a uno cuando del la vuelta a la esquina del paredón. Dirigirse nuevamente hacia el pueblo. Eliminar con el cuchillo al guardia que se halla delante de la casa junto al embarcadero, delante de los botes. Seleccionar el Marine y llevarlo junto al Boina Verde.



Seleccionar al Boina Verde y al Marine y meterlos en el bote pequeño que se encuentra junto a la bajada al agua. Seleccionar el Espía y rodear la casa detrás del la cual esta escondido junto al Zapador y al Conductor. Esconderlo detrás del paredón, junto a la entrada del puerto. Observar el movimiento del guardia que patrulla junto al tendedero de ropa. Cuando nos da la espalda, y a su vez la patrulla de cinco hombres que recorre el perímetro interior de la base se halla alejada de nuestra posición, correr hacia el tendedero, y, rápidamente; robar el uniforme de general alemán. Una vez uniformado el Espía como general, podremos circular con libertad por el perímetro interior del puerto. El guardia que custodia el tendedero de ropa notará la ausencia del uniforme, pero poco después comenzará nuevamente sus rondas. Seleccionar al Conductor y al



Zapador a la vez y arrastrarse hacia el norte hasta situarse detrás del edificio que esta al sur del paracaídas. Efectuar disparos con ambos para atraer a la patrulla de tres guardias y matarlos uno a uno. Seleccionar el Zapador y recoger los explosivos de la caja junto al paracaídas. Seleccionar el Espía y esperar el momento adecuado, cuando la patrulla de cinco hombres se encuentra alejada, y matar al guardia que custodia el tendedero de ropa; usando la inyección letal por la espalda. Cuando la patrulla de cinco hombres vea el cadáver, dará la alarma, y saldrá otra patrulla de la casa de la bandera junto al tendedero. Ahora nuestra tarea será "limpiar" de patrullas el interior del puerto. Sacar al Espía del interior del puerto y situarlo frente al paredón, junto a la entrada (delante de la casa que esta del lado exterior del paredón). Llevar el Zapador y el Conductor a la misma posición. Seleccionar el Zapador y el Conductor a la vez. Arrastrarse con ambos a lo largo del paredón hacia la derecha (cuando pasemos frente a la entrada del puerto, cuidar que en ese momento no se encuentre ninguna de las patrullas del perímetro interior cerca de la entrada o nos verán). Seguir arrastrán-



dose hasta llegar a los dos edificios con forma de hangar, y esconder ambos commandos junto al edificio que tiene la bandera, a la derecha, entre la pared del mismo y el paredón. Seleccionar el Espía y llevarlo a la posición del Zapador y el Conductor. Seleccionar el Boina Verde. Volver con él al pueblo, dirigirse detrás del edificio del la bandera que volamos con él, recoger el barril explosivo restante, y llevarlo hacia el paredón del puerto, en la zona donde se encuentran el Zapador, el Conductor, y el Espía. Bordear el paredón llevando el barril, hasta depositarlo junto a la entrada del mismo bloqueada con bolsas y alambre de púas (hacerlo observando los movimientos de la patrulla de tres hombres y del guardia que ronda junto al paredón, debemos depositar el barril cuando nos dan la espalda). Situarse detras del paredón y efectuar disparos. Esto atraerá a la patrulla de tres hombres hacia el paredón, seguir disparando hasta que se acerquen a la entrada bloqueada lo suficiente como para que mueran los tres con la explosión. Alejarse unos metros del barril y volarlo con disparos de pistola, matando a los tres guardias que atrajimos junto a la entrada. Al explotar el barril, sonará la alarma y saldrá un grupo de guardias del edificio de la bandera junto al cual se halla nuiestro grupo de tres commandos. Volver a efectuar disparos con el boina Verde, para atraerlos hacia el paredón. Cuando se hallen junto a él, seleccionar el Zapador, el Conductor, y el Espía a la vez, y efectuar disparos para atraer al grupo de guardias hacia nuestro escondite (el objetivo de atraer hacia el paredón a los guardias es que, cuando disparemos con los otros tres caracteres, estos se acerquen



desde arriba y entren a nuestro escondite por el lado norte del pasillo, pues este presenta un mejor ángulo de disparo que el lado sur). Matar a los guardias uno a uno disparandoles con los tres caracteres a la vez, y prepararse para disparar a los otros grupos de guardias que irán saliendo del edificio junto al que nos encontramos, y llegarán hasta nuestra posición dando la vuelta a la esquina del edificio por su lado sur. Eliminar todos los grupos de guardias que salgan del edificio. Nuestros disparos también atraerán a la patrulla de cinco guardias que recorre el perímetro interior del puerto pasando junto al paredón, la cual abandonará su recorrido habitual, saldrá del interior del puerto, y acudirá a nuestro escondite. Eliminar esta patrulla siguiendo el mismo procedimiento que con las anteriores. Seleccionar el Espía. Volver a colocarse el uniforme de general alemán. Salir del escondite y dirigirse al norte, hacia el nido de ametralladoras junto al paredón. Esperar a que el guardia que patrulla junto al paredón no nos vea y eliminar el servidor del nido de ametralladoras por la espalda, usando la inyección letal. Eliminar luego al



guardia que patrulla junto al paredón por el mismo procedimiento. Reunir nuevamente al Zapador, el Conductor, y el Espía. Curarlos con el botiquín de primeros auxilios que posee el Conductor de ser necesario. Seleccionar el Espía. Entrar al puerto y observar el movimiento de la patrulla de cinco hombres restante. Elegir el momento propicio y matar el guardia fijo que se encuentra a la derecha de la estructura central bajo la cual pasan los rieles, usando la inyección letal por la espalda. Esperar a que el guardia fijo de la izquierda note el cadáver, observe los alrededores, y vuelva a su posición. Eliminar a éste también cuando la patrulla de cinco hombres nos de la espalda, siguiendo el procedimiento utilizado con el guardia de la derecha. Dirigirse hacia el borde del muelle, esperar a que la patrulla no nos vea, y eliminar al guardia que patrulla solitario junto al borde del muelle, cercano a la tanqueta Sdkfz 231.



Interponerse con el Espía en el camino de la patrulla y exigirle saludo a los soldados, de tal manera que los mismos queden mirando hacia el cañón de 210 mm de la izquierda, dando la espalda a la entrada del puerto. Seleccionar el Conductor y el Zapador a la vez. Trasponer la entrada al puerto arrastrándose, seguir a lo largo del paredón; pasando por detras de la estructura central, y doblar hacia el sur, hasta meterse con ambos commandos dentro de la tanqueta Sdkfz 231. Seleccionar el Conductor. Manejar la tanqueta hacia la derecha, siguiendo la línea del paredón hasta situarse detras del cañón de 210 mm que se halla en la esquina de la derecha. Posicionar la tanqueta contra la esquina del paredón. Seleccionar el Zapador y bajarlo de la tanqueta. Depositar una bomba de relojeria detras del cañón y volver a meterse a la tanqueta. Esperar la explosión, la cual destruirá el cañón y alertará los hombres que distrajimos con el Espía, pero no al cañón del otro extremo del muelle. Matar los guardias que nos avisten ametrallándolos con la tanqueta, y a los que saldrán de la casa de la bandera, haciendo uso del mayor alcance de las ametralladoras de la tanqueta. Una vez que hayamos eliminado todos los guardias de la casa de la bandera, seleccionar el Espía, alejarlo del cañon de 210 mm restante, seleccionar el Zapador, descender de la tanqueta, dirigirse hacia el otro extremo del muelle, y depositar otra bomba de relojeria detrás del cañón. Alejarse y esperar la explosión. Seleccionar al conductor y bajarlo de la tanqueta. Seleccionar al Zapador, al Conductor y al Espía a la vez y llevarlos hacia la bajada al agua, dejándolos al borde de la misma. Seleccionar el Marine. Dirigirse con el bote cargado con el Marine y el Boina Verde hacia el puerto, y acercarlo a la bajada donde se encuentran los otros tres commandos. Subir a los mismos al bote. Seleccionar el Marine y dirigir el bote cargado con los cinco hombres hasta la escalerilla de subida al muelle que está entre los dos submarinos. Seleccionar el Zapador, subir la escalerilla y dirigirse hacia la proa de los submarinos. Depositar una bomba de relojería en la proa de cada submarino, junto a los torpedos. Dirigirse niuevamente hacia el muelle, entre ambos submarinos, y esperar las explosiones. Volver al bote. Seleccionar el Marine. Dirigir el bote hacia la salida del puerto, y luego hacia la derecha, hasta la boya roja que se encuetra detrás de las embarcaciones. ¡Misión cumplida!.



• Misión 8: Ejercicio Pirotécnico - Password: k99xc

Estamos en finales de Octubre de 1942, y el escenario de nuestras incursiones se traslada a Africa. Desde la llegada del general inglés Bernard Montgomery a El Alamein, tanto las tropas británicas como las germano-italianas de Rommel, ultiman los preparativos para la batalla que decidirá el destino de la guerra en el norte de Africa. Nuestro objetivo será realizar una incursión contra los depósitos de suministros alemanes en Tell-el-Eisa. Si tenemos éxito, toda una división Panzer quedará sin suministros. Para esta difícil misión contamos únicamente con el Boina Verde y el Francotirador. Comenzaremos por eliminar a los enemigos que se encuentran en las ruinas en las cuales nos ocultamos. Seleccionar al Boina Verde. Dejar el señuelo en el suelo. Esconderse con ambos commandos detrás de la pared que esta a nuestras espaldas, sobre el borde de la pantalla. Activar el señuelo. Esperar a que los dos guardias se dirijan hacia él. Seleccionar el Boina Verde, correr hacia ellos y "despacharlos" por la espalda usando el cuchillo. Recoger el señuelo. Rodear la pared por la derecha y aproximarse al borde de la pared norte. Colocar el icono de alcance visual sobre el guardia que mira hacia el sur. Esperar a que el guardia mire hacia la derecha, correr hacia el hasta situarse a su espalda, y matarlo con el cuchillo. Salir del cuarto derruido donde acabamos de matar al guardia, y esperar escondido contra la pared de la derecha, junto al agujero que tiene dos barriles, uno a cada costado. Esperar que el guardia que patrulla a la derecha junto al barranco y el que patrulla dentro de la habitación contigua nos den la espalda. Correr hacia la retaguardia del guardia que ronda en la habitación contigua y matarlo con el cuchillo antes que de la vuelta. Salir de la habitación por el agujero en la pared derecha de la misma. Colocar el señuelo en el suelo y retirarse a la habitación. Activar el señuelo. Esperar a que el mismo atraiga a los dos guardias y matarlos por la espalda con el cuchillo. Deslizarse por detrás del guardia fijo que esta al borde del barranco hacia la derecha. Matar por la espalda al guardia que ronda cerca del cañón de 210 mm, siempre con el cuchillo. Acercarse al cañón por detrás. Depositar el señuelo junto a la pared al norte del cañón. Retirarse, activar el señuelo, esperar a que atraiga al guardia junto al cañón, y matar por la espalda al guardia con el cuchillo. Recoger el barril que se encuentra detrás del guardia fijo junto al barranco. Llevarlo hasta la retaguardia del cañón, alejarse y dispararle hasta hacerlo volar, junto con el cañón y su servidor. Al explotar el barril, sonará la alarma y se acercarán grupos de guardias provenientes de la casa con bandera que está junto al comienzo de la alambrada de púas. Situar al Boina Verde detrás de la







pared del cuarto cercano al cañón y atraer a los guardias con disparos, eliminándolos con la pistola a medida que se acercan a nuestro escondite. Continuar hasta haber eliminado todos los grupos de guardias (cuando de la casa con la bandera no salgan más guardias). Salir de nuestro escondite, ubicarnos a espaldas del guardia que vigila el barranco, y matarlo por la espalda desde detrás de la pared derruida, usando la pistola. Cuando uno de los guardias de la bajada del barranco vea el cadáver, dará la alarma



nuevamente y saldrá una docena de guardias del búnker que está al sur de los tanques de combustible. Arrastrarse a través de las ruinas hasta situarse detrás de los guardias que vigilan la bajada del barranco, levantar el barril que se halla más cercano al camión; y llevarlo dentro de la habitación en ruinas, lejos del camión. Matar al guardia que está junto a la pared, a nuestra izquierda; utilizando la pistola (se puede disparar por encima del punto de menos altura de la pared. Deslizarse por detrás de la pared, hacia el guardia que patrulla de norte a sur junto al borde izquierdo de la pantalla. Matarlo con la pistola cuando nos da la espalda. Situarse a la izquierda del camión, a una distancia segura, y disparar contra el mismo hasta hacerlo explotar. La explosión matará a los dos guardias que vigilan la bajada del barranco, y atraerá a la patrulla de tres hombres que salió del búnker y que recorre el camino hasta el puente. Dirigir el Boina Verde hasta el escondite del francotirador, seleccionar ambos commandos a la vez, y atraer con disparos a la patrulla de tres hombres. Matarlos cuando lleguen a nuestro escondite. Seleccionar el Francotirador. Arrastrarse hasta la bajada del barranco y matar al guardia que patrulla delante de los tanques de combustible, usando el rifle de precisión. Regresar arrastrándose al escondite junto al Boina Verde. Seleccionar el Boina Verde. Arrastrarse hasta la bajada del barranco, y efectuar disparos para atraer a los dos guardias que patrullan frente a la casa de la bandera. Regresar al escondite. Seguir disparando para atraer a los dos guardias hasta nuestro escondite y matarlos disparándoles con los dos commandos. Seleccionar el Boina Verde. Recoger uno de los dos barriles explosivos que quedaron en las ruinas, bajar el barranco (hacerlo cuando las patrullas no se hallan cerca); y depositar el barril en el pasillo entre los dos grupos de tanques de combustible. Retroceder cuerpo a tierra hacia el escondite en las ruinas. Seleccionar el Francotirador. Bajar el barranco cuerpo a tierra y ponerse a tiro del barril con el rifle de precisión. Esperar a que la patrulla de cinco guardias pase entre las tiendas de campaña y los tanques de combustible, y disparar al barril. La explosión destruirá los tanques de combustible, la tienda de campaña de la derecha, el automóvil que está estacionado frente a la casa de la bandera, la casa de la bandera misma; y matará a los cinco guardias. Retroceder con el Francotirador hacia el escondite en las ruinas. Si aún queda una patrulla de tres hombres recorriendo loa carretera (en caso de que no la eliminara la explosión), atraerlos hacia las ruinas con disparos de pistola y eliminarlos por el procedimiento acostumbrado. Seleccionar el Boina Verde, y arrastrarse con el hacia las tiendas de campaña al sur de los tanques de combustible. Rodear la tienda de la izquierda por el este y matar al guardia con el cuchillo. Escapar detrás de la tienda antes que el guardia de la otra tienda de campaña lo vea, y arrastrarse subiendo el barranco hacia las ruinas. Cuando se descubra el cadáver, una de las patrullas interiores de tres guardias comenzará a patrullar la carretera. Atraer los guardias con disparos y eliminarlos. Seleccionar el Francotirador. Bajar el barranco y arrastrarse a lo largo de la carretera hasta ponerse a tiro del guardia que vigila delante del puente, y eliminarlo con el rifle de precisión. Rodear el parapeto del guardia que acabamos de eliminar, y matar por la espalda al sirviente del nido de ametralladoras, disparándole por la espalda con la pistola. Regresar a las ruinas. Seleccionar el boina verde y recoger el barril explosivo que queda en las ruinas. Bajar el barranco y





depositar el barril frente a los tanques de combustible de la derecha. Esconderse tras los tanques de combustible de la izquierda. Seleccionar el Francotirador y llevarlo hasta la posición del Boina Verde. Seleccionar ambos commandos y efectuar disparos. Atraeremos a dos guardias que patrullan cerca de las casas pequeñas, y a dos grupos de tres guardias que saldrán del búnker. Matarlos con disparos de ambos commandos cuando lleguen a nuestro escondite, y esperar a que se acerque la patrulla de cinco guardias. Retroceder unos metros y dispararle al barril explosivo, matando a los soldados de la patrulla cuando pasen delante de él. Ya no quedan guardias en el búnker ni patrullando las casas pequeñas. Seleccionar el Boina Verde. Acercarse a las tiendas de campaña y matar por la espalda al guardia restante, usando el cuchillo. Volver al escondite junto al Francotirador. Seleccionar el Francotirador. Situarse cerca de la casa de la bandera destruída y "despachar" a los dos guardias que estan



sobre los tanques con escalerilla de subida, usando el rifle de precisión. Volver junto al Boina Verde. Seleccionar el Boina Verde. Ahora que solo queda una patrulla de tres hombres con un largo recorrido dentro de la base, nos será fácil utilizar al Boina Verde para colocar barriles explosivos junto a los tanques, al deposito principal, y a las pilas de barriles junto a la alambrada de púas. Detonar los barriles con disparos de pistola, cuidando de hacerlo con el primero cuando pasa delante de él la patrulla de tres hombres. De esta manera destruiremos los tres objetivos dentro del campo. Seleccionar a ambos commandos y dirigirse al puente



sobre la carretera, donde un camión nos estará esperando para escapar. ¡Misión cumplida!.

• Misión 9: Visita de Cortesía - Password: aaax1

Es el 20 de Octubre de 1942. El general Montgomery se preocupa por asegurar una superioridad numérica decisiva en hombres, aviones y blindados antes de atacar a Rommel en las cercanías de El Alamein. Nuestra misión será la de infiltrarnos en el campamento de la 21ª División Panzer, y destruir su polvorín, su centro de mando, su búnker, y su equipo de detección por radar. Para ello contamos con el Boina Verde, el Conductor, el Zapador, el Espía, y el Francotirador. Comenzaremos por eliminar a los guardias de la parte trasera de la base, en la zona donde se encuentran el Zapador, el Francotirador y el Boina Verde. Cabe destacar que es necesario eliminar a los guardias sin ser avistados desde el perímetro interno de la base, o de lo contrario sonará la alarma. Al sonar la alarma, uno de los tanques Panzer IV que se encuentran estacionados en el interior, sale de la base por la puerta trasera y dispara contra nuestro vehículo de huida, frustrando nuestra misión. Seleccionar el Espía, que ya está disfrazado de Comandante alemán. Entrar a la base, cruzarla y salir por la puerta trasera de la misma, situándose junto al guardia que protege la entrada del paredón. Seleccionar el Boina Verde y esperar a que el guardia que patrulla entre el paredón y el alambrado se halle en el punot de su recorrido más cercano a la posición del Boina Verde. Escalar el trozo de pared



que se halla delante nuestro, para que el guardia nos vea. El mismo dará la voz de alto y se quedará inmóvil apuntándonos con el fusil, pero no nos disparará. Seleccionar el Espía. Eliminar el guardia junto al paredón usando la inyección letal por la espalda, y luego obrar de la misma forma con el guardia que apunta al Boina Verde. Seleccionar el Boina Verde. Descender y recoger los cadáveres de los dos guardias. Esconderlos detrás de la pila de barriles que están junto al alambrado. Seleccionar el Espía. Matar por el mismo procedimiento al guardia que cuida la puerta del alambrado. Seleccionar el Boina Verde, recoger el cadáver y depositarlo junto a los otros. Dejar el Boina Verde cuerpo a tierra junto a los cadáveres. Seleccionar a la vez el



Zapador y el Francotirador, arrastrarse con ellos hasta llegar al escondite del Boina Verde, y dejarlos allí. Seleccionar el Espía. Entrar nuevamente a la base y colocarse delante del Panzer de la izquierda, bloqueando su salida. Ahora ya no hay problema con que suene la alarma, cosa inevitable cuando comencemos a destruir nuestros objetivos en el interior de la base; pues el Panzer no podrá salir de su estacionamiento. Seleccionar el Conductor y ponerlo cuerpo a tierra. Seleccionar el Zapador. Con el mismo "limpiaremos" las dos patrullas que recorren el perímetro externo de la base, utilizando para ello el cepo; depositándolo en el recorrido de las mismas, tres veces por cada patrulla hasta matar a todos los soldados de las mismas. Una vez eliminadas las dos patrullas, depositaremos una bomba controlada a distancia junto al paredón, del lado externo de la casa de la bandera que se halla cercana a la puerta delantera de la base. Retirarse unos metros y hacerla estallar, destruyendo la casa de la bandera. Con esto nos ahorramos de matar unos treinta guardia que se hallaban en el interior. La explosión atraerá a las dos patrullas que circulan por el interior de la base, y al guardia de la puerta. Escabullirse dando la vuelta a la esquina del paredón. Nuestra próxima tarea será eliminar estas dos patrullas y el



guardia de la puerta. Lo haremos de la siguiente manera: colocar el cepo junto al paredón, a la altura de la casa de la bandera que acabamos de destruir, y efectuar disparos para atraer a las patrullas. Luego de efectuar los disparos nos alejaremos de la zona y esperaremos a las patrullas. Las mismas se dirigirán hacia el lugar de los disparos, y uno de los soldados pisará el cepo y morirá. Luego de dar la alarma, las patrullas regresarán al interior de la base. Repetir el proceso anterior cuantas veces sea necesario hasta acabar con las patrullas y el guardia fijo de la puerta. Una vez hecho esto, sólo quedarán cuatro guardias en el interior de la base, todos patrullando el ala norte de la misma. Seleccionar el Boina Verde. Penetrar el perímetro por la puerta trasera, arrastrándose, y esconderse tras la grúa. Efectuar disparos, los cuales atraerán a los dos guardias de la izquierda. Matar ambos guardias cuando lleguen a nuestra posición. Retroceder cuerpo a tierra, y bordear todo el sur de la base hasta llegar al almacén sur. Desde allí arrastrarse hasta el almacén norte, situarse tras él y efectuar disparos nuevamente. Atraeremos a uno de los dos guardias restantes, el cual mataremos cuan-



do se acerque. Solo quedará un guardia junto a los Panzers, el cual no es preciso eliminar. Ahora utilizaremos los cuatro barriles explosivos que se hallan en el pasillo entre el almacén sur y el almacén norte para volar los objetivos asignados: primero llevaremos un barril hasta el edificio de detección de radar, lo colocaremos junto a él, nos alejaremos unos metros, y lo haremos estallar disparándole, destruyendo el edificio. Repetiremos el proceso para



destruir sucesivamente la antena de radar, el almacén sur, y por ultimo el almacén norte. Ponerse cuerpo a tierra y arrastrarse fuera de la base por su puerta trasera, cuidando de mantenerse alejado del campo visual de los Panzers. Seleccionar el Zapador y entrar a la base arrastrándose, pasar por detrás de la grúa y depositar la segunda bomba controlada a distancia junto al cuartel general. Salir de la base arrastrándose. Juntar los cuatro commandos que están fuera de la base junto a la carretera, al lado del camión de huida. Seleccionar el Espía. Salir corriendo de la base, dirigiéndose hacia el camión. Mientras el Espía corre, seleccionar el Zapador y hacer estallar la bomba. Subir los cinco commandos al camión antes que llegue el Panzer que liberamos al mover el Espía, y huir. ¡Misión cumplida!.

• Misión 10: Operación Icaro - Password: jsgpw

14 de Febrero de 1942. Han transcurrido diez días desde la derrota de Erwin Rommel en El Alamein. Esto supone un cambio drástico en la situación estratégica en el Norte de Africa. Los alemanes se han retirado a la ciudad libia de El Agheila, en lo que parece una retirada dura y disputada palmo a palmo. El capitán Gregor Mc Rae de la Royal Air Force ha sido derribado mientras efectuaba un vuelo de reconocimiento sobre las posiciones alemanas. Nuestra misión será rescatarlo y destruir el polvorin que se encuentra en el interior de la base. Para esta misión contamos con el Boina Verde, el Francotirador, el Zapador, el Conductor, y el propio Mc Rae, el cual una vez liberado, se encargará de sacar a nuestros hombres del lugar, piloteando un avión de carga Junker 52 que robaremos en el aeródromo. Comenzaremos eliminando a los guardias que patrullan cerca de nuestro escondite, al norte de la base. Para ello atraeremos con disparos al guardia que patrulla solo cerca nuestro, y a la patrulla de tres hombres que recorre la zona. Los mataremos con disparos de los cuatro commandos a la vez cuando se acerquen a nuestro escondite. Una vez hecho esto, seleccionar el Boina Verde y arrastrarse hacia los tres guardias que patrullan a la derecha de nuestro escondite, los cuales mataremos por la espalda con el cuchillo. Una vez que hallamos "limpiado" de enemigos la zona, seleccionar el Zapador. Arrastrarse con el mismo hacia la entrada de la base, deteniéndonos a la vuelta de la esquina del paredón. Observar el movimiento del guardia que patrulla frente a la entrada de la base, y cuando nos da la espalda situar el cepo en el extremo norte de su recorrido. Alejarse corriendo hasta dar nuevamente la vuelta a la esquina del paredón. Esperar a que el guardia pise el cepo y muera. Llevar el Boina Verde a la



misma posición del Zapador, recoger el cadáver y llevarlo hasta el escondite. Seleccionar el Zapador y colocar el cepo en el mismo lugar que la vez anterior. Seleccionar el Boina Verde y depositar el señuelo junto al cepo. Alejarse arrastrándose con ambos commandos. Seleccionar el Boina Verde y activar el señuelo. Esto atraerá al guardia que patrulla junto a la puerta de la celda de Mc Rae, el mismo morirá al pisar el cepo cuando vaya a inspeccionar el señuelo. Seleccionar el Boina Verde, recoger el cadáver y llevarlo junto al otro. Es necesario matar a los guardias uno por uno y sin que lo noten los demás, pues si se da la alarma, saldrán los tanques Panzer IV de los garages y se frustrará nuestra misión. Esperar a que el guardia que patrulla junto a la puerta del lado interno de la base nos de la espalda, correr hacia el, matarlo por la espalda con el cuchillo, y ocultar el cadáver tras las cajas que hay entre el molino de viento y el paredón. Ocultarse junto al cadáver. Esperar el momento propicio y eliminar por el mismo procedimiento al guardia que patrulla alrededor del polvorín. Esconder el cadáver tras el polvorín. Deslizarse por detrás del guardia que vigila la esquina de la derecha de la celda de Mc Rae y eliminarlo con el cuchillo. Recoger el cadáver y depositarlo detrás del polvorín. Volver a arrastrarse hasta situarse detrás del guardia fijo que está junto al alambrado, al sur de las tres tiendas de campaña. Observar el movimiento del otro guardia que patrulla detrás del alambrado, a nuestras espaldas. Cuando no nos vea, eliminar el guardia que tenemos frente a nosotros con el cuchillo, recoger el cadáver y esconderlo lejos de la vista del guardia que está detrás nuestro. Alejar el Boina Verde hacia el polvorín. Seleccionar el Francotirador. Entrar a la base arrastrándose y situarse entre el polvorín y el alambrado, junto a la esquina de éste. Situándonos exactamente sobre la esquina del alambrado, tendremos blanco para el rifle de precisión en el guardia que esta en la esquina detrás de las tiendas de campaña. Matarlo con el rifle de precisión y llevar el Francotirador tras el polvorín. Seleccionar el Boina Verde. Arrastrarse hacia el guardia que vigila la carretera, junto a la entrada norte de la base, y matarlo con el cuchillo. Recoger el cadáver y llevarlo tras las cajas junto al camión destruido. Llevar el Boina Verde hasta la celda y liberar a Mc Rae. Seleccionar a Mc Rae y llevarlo cuerpo a tierra tras el polvorín, junto al Francotirador. Seleccionar el Boina Verde. Arrastrarse hacia las tiendas de campaña. Esconderse detrás de la mas cercana al alambrado. Observar el movimiento del guardia que patrulla entre la casa de la bandera y el alambrado. Cuando nos da la espalda, correr hacia él, matarlo por la espalda con el cuchillo, recoger el cadáver y esconderlo detrás de las cajas que están junto al alambrado. Dejar el Boina Verde cuerpo a tierra junto al cadáver. Seleccionar



el Zapador y llevarlo arrastrándose junto al Boina Verde. Seleccionar el Boina Verde. Arrastrarse hacia el sur hasta situarse junto al flanco norte del Panzer en reparaciones que está debajo de la grúa. Observar el movimiento del guardia móvil que patrulla al sur de nuestra posición. Cuando nos de la espalda, depositar el señuelo junto a la parte delantera del Panzer. Volver a esconderse al costado del mismo. Activar el señuelo. Esperar a que el guardia lo note y

venga a investigar. Colocar el ícono de campo visual sobre el guardia que patrulla mas al sur, cerca del Panzer vacío, y esperar el momento que no nos vea, cuando se hall en el punto mas alejado de su recorrido con respecto al Boina Verde. Matar con el cuchillo al guardia que está junto al Boina Verde, recoger el cadáver y depositarlo



junto al flanco norte del Panzer. Esconderse cuerpo a tierra junto al cadáver. Seleccionar el Zapador. Arrastrarse hacia la casa de la bandera, desde allí dirigirse al sur, hasta la puerta del estacionamiento del Panzer más cercano a la casa de la bandera. Depositar el cepo junto a la parte delantera del Panzer y retirarse junto al alambrado, entre la casa de la bandera y el garage del Panzer. Seleccionar el Boina Verde. Dirigirse hacia el escondite que dejó el Zapador, y hacer el mismo recorrido que con este, depositando el señuelo junto al cepo. Reunir el Boina Verde con el Zapador. Activar el señuelo. El mismo atraerá al guardia que está situado entre ambos garages. Al acercarse al señuelo, el guardia será eliminado por el cepo. Seleccionar el Boina Verde, recoger el cadáver y llevarlo al escondite junto al Zapador. Seleccionar el Conductor y llevarlo junto al Zapador y el Boina Verde. Seleccionar el Zapador y el Boina Verde y alejarlos cuerpo a tierra hacia el escondite detrás del polvorín. Seleccionar al Zapador, el Boina Verde, el Francotirador, y a Mc Rae, y sacarlos de la base por la puerta de la izquierda, escondiéndolos detrás del paredón. Seleccionar el Conductor y arrastrarse hasta el costado del segundo garage. Esperar a que la patrulla de tres hombres llegue hasta la puerta del garage, gire y se



dirija nuevamente hacia el sur. Seguir a la patrulla arrastrándose, cuidando de hacerlo lo mas hacia la derecha posible, para evitar que nos detecte el guardia que patrulla solo de izquierda a derecha. Cuando la patrulla doble hacia la izquierda, seguir hacia el sur y meterse dentro del Panzer vacío. Una vez dentro del tanque, se puede decir que el resto de la misión se hace prácticamente sola. Salir del garage con el tanque. Sonará la alarma y saldrán los otros cuatro Panzers de sus garages, dos a la izquierda y dos a la derecha. El de arriba a la izquierda saldrá de la base y se dedicará a recorrer la carretera. El de abajo a la izquierda se situará contra el alambrado, junto al Panzer en reparación. El de abajo a la derecha se situará detrás de la pared al norte nuestro, y el de arriba a la derecha recorrerá la calle de norte a sur. Esperar a que el tanque de arriba a la derecha se dirija hacia el norte, dándonos la espalda. Salir de detrás de la pared y eliminarlo con un disparo en su retaguardia. Conservar la posición. Esperar a que el tanque de arriba a la izquierda comience a moverse, el mismo recorrerá la calle central de izquierda a derecha, eliminarlo con un disparo en su flanco derecho cuando llegue a la bocacalle donde nos



hemos situado. Recorrer la calle de derecha a izquierda, saliendo por la retaguardia del tanque que está detrás de la pared. Eliminarlo con un disparo a su retaguardia. Ahora nos podemos dedicar a hacer "limpieza" en el interior de la base, eliminando a los guardias sueltos que han quedado y a los grupos de soldados que saldrán de la casa de la bandera, ya sea con disparos de ametralladora o del cañón de 75 mm. del tanque, el cual hará estragos entre los infantes. Solo queda un tanque, el que recorre la carretera desde el aeródromo hasta la entrada de la base, al mismo lo emboscaremos desde dentro de la base, situando nuestro tanque entre la casa de la bandera y la grúa inmediatamente a su izquierda, desde allí podremos disparar a través del alambrado hacia la carretera, tomando el Panzer restante por su flanco.



Uno vez eliminado el último tanque, salir de la base por la carretera hasta llegar a la entrada del aeródromo, desde allí destruir los dos bombarderos Stuka aparcados en el mismo, y eliminar a los soldados que saldrán de la casa de la bandera que se encuentra al final de la misma. Una vez hecho esto, habremos eliminado hasta el último enemigo del escenario. Seleccionar el Zapador, llevarlo junto al polvorín y colocar allí una bomba de relojería. Alejarse del lugar y esperar la explosión. Seleccionar a la vez todos los commandos menos el Conductor, y dirigirse con ellos hacia el aeródromo. Subir con ellos al avión de transporte Junker 52. Seleccionar el Conductor. Descender del Panzer IV y subir al avión. ¡Misión cumplida!.

• Misión 11: Crudo y sin refinar - Password: cmodd

3 de Diciembre de 1942. Rommel ha iniciado una fuerte contraofensiva desde Túnez. Mientras tanto, ataques aislados se realizan en Libia con el fin de cortar líneas de abastecimiento y comunicación, y de averiguar el verdadero estado de las fuerzas de Rommel. Nuestra misión será la de cruzar las líneas enemigas hacia los campos de petróleo de Maradah, al sur de El Agheila, y destruir las cuatro torres de perforación. Esto desviará varias divisiones del Afrika Korps hacia el sur. Para esta misión contamos con el Boina Verde, el Francotirador, el Conductor, el Zapador, y el Espía. Seleccionar todos los Commandos a la vez y efectuar disparos. Matar a los guardias que se acercarán al oír los disparos. Continuar atrayendo los guardias cercanos con disparos hasta que hallamos matado a todos los que había en las cercanías. Poner los cinco caracteres cuerpo a tierra y arrastrarse con ellos hasta situarse detrás de la primera tienda de campaña de la derecha del camino. Volver a efectuar disparos. Matar a todos aquellos guardias que se acerquen. Deslizarse con los cinco commandos hasta el pasillo entre las dos tiendas de campaña. Efectuar disparos y matar a los guardias



restantes de la zona cuando se acerquen a nuestra posición. Con esto hemos "limpiado" todo el margen izquierdo del escenario. Seleccionar el Boina Verde. Dirigirse hacia el sur y recoger uno de los dos barriles explosivos que se encuentran pasando las tiendas de campaña. Colocar el barril entre la casa de la bandera, el otro edificio, y el tanque de agua. Disparar al barril, haciéndolo explotar. Con ello destruiremos ambos edificios y atraeremos varios soldados de la zona que está detrás del lago de petróleo. Volver con el Boina Verde junto a los demás. Cuando se acerquen los soldados, atraerlos con disparos y eliminarlos por el mismo procedimiento utilizado con los anteriores. Seleccionar el Boina Verde. Arrastrarse a lo largo del borde inferior de la pantalla hasta llegar al barranco. Trepar el barranco por detrás de los dos guardias que se encuentran sobre él y "despacharlos" con el cuchillo. Descender del barranco y dirigirse hacia el norte, hasta el primer puente. Esperar agazapado al guardia que recorre la carretera de norte a sur, y liquidarlo con la pistola cuando cruce el puente. Reunir los otros cuatro commandos junto al Boina Verde. Seleccionar el Espía. Ponerse el uniforme de comandante alemán y cruzar por debajo del puente, dirigiéndose por la carretera hacia el norte. Seguir hasta la casa de la bandera junto al barranco, y trepar a su techo por la escalera. Observar que el guardia que patrulla delante del puente de la derecha no nos esté mirando, y liquidar a los dos guardias del techo utilizando la inyección letal por la espalda. Bajar de la casa de la bandera. Dirigirse hacia el guardia que patrulla frente al puente de la derecha, y matarlo por la espalda con la inyección letal (cuidar de no hacerlo cuando



cruza bajo la arcada, momento en que nos verían los guardias del otro lado del puente). Volver a trepar al techo de la casa de la bandera, y de allí, utilizando la siguiente escalera; trepar al barranco. Dirigirse a lo largo del barranco hacia la derecha, hasta la posición del guardia que patrulla frente a las torres de perforación gemelas. Matarlo por la espalda con la inyección letal cuando pasa delante de las torres, para que no nos vean desde la casa de la bandera de enfrente. Situar el Espía de tal manera que pueda disparar contra el barril explosivo mas cercano al barranco, y esperar a que pase el camión tanque. Cuando el mismo pase entre ambas torres, disparar contra el barril. De hacerlo en el momento exacto, provocaremos una "reacción en cadena", con la cual destruiremos ambas torres y el camión. Esto causará un



gran revuelo en la casa de la bandera que se encuentra al norte de nuestra posición, de la cual saldrá una patrulla de cinco guardias que rondará las inmediaciones hasta el puente, y se pondrá en movimiento la tanqueta Sdkfz 231 que se encontraba junto a la casa de la bandera. La misma cruzará el túnel por debajo del puente, y se situará junto al extremo izquierdo del barranco, protegiendo el acceso a la carretera hacia el norte. Volver a bajar el barranco por la escalera de la casa de la bandera, dirigirse a la derecha, cruzar el túnel por debajo del puente; hasta llegar a la torre de perforación junto a la cual se halla la tanqueta Sdkfz 231 vacía. Deberemos eliminar con la inyección letal al guardia que patrulla solo, al servidor del nido de ametralladoras, y por último al guardia fijo que custodia la puerta del edificio; siempre cuidando que no nos vea la patrulla de cinco guardias. Una vez eliminados estos soldados, exigir saludo a la patrulla de cinco guardias de tal manera que queden de espaldas a la tanqueta. Seleccionar el Conductor. Arrastrarse hacia la posición del Espía, pasar por detrás de la patrulla, e introducirse en la tanqueta. Eliminar la patrulla disparándole con la tanqueta, y luego acabar con todos los grupos



de soldados que saldrán de la casa de la bandera que tiene la escalera para subir al barranco. Recorrer la carretera con la tanqueta, dirigiéndose a la casa de la bandera que se encuentra pasando el último túnel. Por el camino ir eliminando todas las patrullas restantes, disparándoles con la tanqueta; hasta llegar a la casa de la bandera. Disparar contra la casa, haciendo salir a los soldados restantes. Eliminarlos por el mismo procedimiento. Seleccionar el Zapador. Arrastrarse hacia el norte, subir al techo de la casa de la bandera, de allí subir el barranco, y dirigirse a la retaguardia de la tanqueta Sdkfz 231 que vigila la carretera. Arrojar la granada de mano a la tanqueta (cuidado con la distancia), destruyéndola. Seleccionar el Boina Verde. Recoger el barril explosivo que se encuentra donde recogimos el que usamos para volar la casa de la bandera. Llevarlo hasta la torre de perforación que se encuentra junto al lago de petróleo. Colocarlo en el ángulo entre la misma y el edificio junto a ella. Alejarse y detonarlo con disparos de pistola, destruyendo la torre. Recoger ahora el barril que está junto a la casilla cercana al primer puente, o uno de los que se encuentran al norte, junto a la casa de la bandera. Llevarlo junto a la torre de perforación restante, que se encuentra donde capturamos el Sdkfz 231. Depositarlo al pie de la torre de perforación, alejarse y detonar el barril con disparos. Las cuatro torres han sido destruídas. A modo de "bonus", podemos utilizar las bombas controladas a distancia que le han sobrado al Zapador para destruír las dos casas de la bandera restantes. Reunir todos los commandos, subirlos al Sdkfz 231 y huír por la carretera hacia el noroeste.
¡Misión cumplida!



ACCION / ARCADES

Sin (Demo)

Valla éxito para una demo. Sin nos tomó completamente por sorpresa y no hay un momento libre en la editorial en que no se arme un buen partido Deathmatch. Sin embargo (y no es un juego de palabras) en el modo para un solo jugador, es bastante difícil, así que aquí tienen los trucos para ese modo, para introducirlos sólo basta ingresar en la consola, presionando la tecla ~ y tipear los mismos seguidos de ENTER para activarlos.

/health 999 - Nos da 999 de energía
/wuss - Todas las armas
/superfuzz - Modo invencible
/nocollision - Atravesar las paredes
/wallflower - Invisible a los enemigos (no target)



NAM

Un nuevo juego con el engine de Duke Nukem 3D ambientado en la guerra de Vietnam, el juego deja bastante que desear en estos tiempos que corren (Sin (Demo), Quake II, Unreal) pero bastante bueno para los usuarios que poseen equipos no tan actualizados. Para introducir los trucos, sólo es necesario tipearlos en cualquier momento mientras estemos jugando.

NVAGOD - Modo Invencible
NVACALEB - Modo Invencible (¡De nuevo!)
NVASHOWMAP - Nos muestra todo el mapa
NVABLOOD - Todas las armas
NVUNLOCK - Abre todas las puertas
NVAMATT - Radio
NVACLIP - Para atravesar las paredes
NVALEVEL### - Por ejemplo ### = 205 Episodio 2, Nivel 5
NVADEBUG - Modo Debug

Get Medieval

Para acceder a los trucos de este juego sólo basta con tipearlos mientras estamos jugando.

mpkfa - Modo invencible
mppos - Posición global
mpfps - Cuadros por segundo

Flesh Feast

Mientras jugamos mantenemos presionadas las teclas ***Shift izquierdo, Control izquierdo, Alt izquierdo y Home***.
El nivel terminará con éxito inmediatamente.

Duke Nukem 3D

Los clásicos nunca mueren, sobre todo Duke Nukem. Si tenemos en cuenta la cantidad de pedidos recibidos para que publiquemos los trucos de este fantástico arcade, hasta el Unreal tendría vergüenza. Podemos introducirlos en cualquier momento mientras estemos jugando.

DNCORNHOLIO - Modo invencible y Jet Pack ilimitado
DNKROZ - Idéntico al anterior
DNVIEW - Como pulsar F7
DNHYPER - Esteroides
DNITEMS - Todos los objetos
DNWEAPONS - Todas las armas y su munición
DNKEYS - Todas las llaves
DNSTUFF - Inventario, armas, llaves y munición
DNSCOTTYXYZ - Para pasar de nivel. X es donde va el número del episodio, y YZ el numero del nivel
DNSKILLX - Cambia el nivel de dificultad X es un número entre 0-3
DNUNLOCK - Las puertas no necesitan llave
DNMONSTERS - Elimina o incorpora la presencia de los enemigos
DNCLIP - Para atravesar las paredes
DNALLEN - JetPack ilimitado
DNSHOWMAP - Mapa completo
DNCASHMAN - Cuando pulsamos la tecla SPACE lanzamos dinero
DNCOORDS - Para ver las coordenadas
DNDEBUG - Información DEBUG
DNRATE - Para ver la información de los cuadros por segundo a los que esta funcionando el juego



ESTRATEGICOS

SWAT 2

Para acceder a todas las misiones de este nuevo juego de estrategia de Sierra, en el que podemos encarnar tanto a las fuerzas de SWAT como a los terroristas, sólo tenemos que agregar estas líneas a la fila swat2.ini que se encuentra en la raíz del subdirectorio donde está instalado el juego. Para que funcione hay que copiar el siguiente texto, tal cual sin ninguna modificación u omisión.

[Missions Played]
SM1=1
SM2=1
SM3=1
SM4=1
SM5=1
SM6=1
SM7=1
SM8=1
SM9=1
SM10=1
SM11=1
SM12=1
SM13=1
SM14=1
SM15=1
TM16=1
TM17=1
TM18=1
TM19=1
TM20=1
TM21=1
TM22=1
TM23=1
TM24=1
TM25=1
TM26=1
TM27=1
TM28=1
TM29=1
TM30=1

Ahora podés acceder a todas las misiones a través de la opción Quick Play del menú principal.

Mechcommander

Estos trucos fueron introducidos en el juego por el equipo de desarrollo de Mechcommander, sobre todo para aligerarles el tiempo de espera en ciertos casos y para poder usar variantes en la jugabilidad sin alterar el código original. Por lo tanto, no son muy seguros y sobre todo los trucos OSMIUM y CTRL-ALT-W hacen que el juego se cuelgue si se utilizan varias veces seguidas. O sea que no es del todo recomendable utilizarlos, pero como Mechcommander es un juego muy difícil decidimos incorporarlos a esta sección, sólo recuerden salvar el juego cada cierto tiempo, por las dudas.

Para poder usar los trucos es necesario actualizar el juego a la versión 1.8, si todavía no lo hiciste, el patch lo podes encontrar en ***www.xtremepc.com.ar***

Luego deberemos crear una fila y llamarla ***ixtlriimceourl*** en el directorio donde este instalado Mechcommander, seguramente en C:\Program Files\FasaInteractive\MechCmdr, como alternativa podemos copiar la fila windows.fit y renombrarla. Esta es una fila secreta que tiene que estar presente en el subdirectorio del juego para que los trucos funcionen.

Trucos estratégicos (deben ser introducidos en las fases logísticas)

poundofflesh - Nos da 1,000,000 de puntos de recursos
rockandrollpeople - Quita él limite de peso por robot durante la presente misión

Trucos de combate (para introducir mientras estemos en una misión)

CTRL-ALT-W - Para terminar la misión instantáneamente
osmium - Hace que nuestros Mechs y vehículos sean invencibles
lorrie - Repara las armaduras y armas dañadas
lordbunny - Nos da ataque de artillería instantáneos e ilimitados. Sólo deberemos presionar la tecla b y hacer un click izquierdo en el Mouse sobre el objetivo para lanzarlo
mineeyeshaveseentheglory - Revela todo el mapa
deadeye - Máximo nivel de puntería en todos los MechWarriors
framegraph - Este en realidad no es un truco, pero sirve para mostrarnos un gráfico de la performance del juego en nuestro equipo

Wargames

Para acceder a estos trucos (que sólo funcionan en el modo para un sólo jugador) deberemos presionar la tecla ***t*** y luego tipearlos

eyeofgod - Permite un nivel extra de zoom en las máquinas inferiores
saladtossed - Para elegir el nivel (tenemos que ir a la pantalla de Load Game) presionando la tecla CTRL
twobyfour - Construir unidades
hermes - Acelera la construcción de unidades
donkeys - Todo lo que disparaba misiles, disparara ¡jeeps!
morningafter - Quita la niebla de guerra
gimmiegimmie - Te permite construir todo, aún sin cuartel de control
unclejohn - Modo invencible
chaching - Te agrega 10,000 de dinero cada vez que lo ingresas
mrmuscle - Sube el nivel de la armadura
bigsofty - Baja el nivel de la armadura de los enemigos
coffee - Sube la velocidad de nuestras unidades
beer - Baja la velocidad de la velocidad de los enemigos
shaft - Sube nuestro poder de fuego
shank - Baja el poder de fuego de nuestros enemigos

shopping

EL LUGAR PARA ENCONTRAR LOS PRODUCTOS QUE TU COMPUTADORA ESTA NECESITANDO



correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

QUAKE vs UNREAL

Amigos de XTREME PC (¡sin duda alguna la mejor!)

¿Cómo les va? Mi nombre es Juan Pablo, tengo 17 años, y es la primera vez que escribo a una revista de juegos para PC.

Hacía tiempo que no compraba revistas, por la carencia de coherencia que los "gallegos" están acostumbrados a imprimir en sus revistas de sexta, además, lo atrasados que están con los juegos (le dedican una página de preview al Doom II y la revista es de Mayo de 1998), sus comentarios fuera de tema, el maldito "sois", "enhorabuena", etc.

Podría seguir pero tengo mucho que preguntar y contarles, comencemos:

Primer punto: Con respecto al señor que mandó una carta a su revista, que salió publicada en el número 10, denominándose "El Pardo", donde además comparó al Unreal con el Quake, tengo para decirle que es de esas personas que le gustan los juegos donde la introducción es una animación y el juego un escenario lleno de enemigos donde lo único que hay que hacer es matar lo que se mueve y lo que no se mueve también. Cabe aclarar que no estoy en contra de este pensamiento, pero hay que tener un poquito de criterio a la hora de evaluar.

El Quake no tiene historia dentro del juego (para poder encontrarla hay que buscar un archivo .TXT y leerla), no hablo de los gráficos porque es sabido que en su época estaban bien, no tiene enemigos finales, excepto el del primer episodio y el de la final que ni se mueve.

Con respecto al Unreal, sus gráficos tampoco los voy a comparar, porque ya sabemos que para la época están bárbaros, la introducción uno la juega, no sé si "El Pardo" se habrá dado cuenta que los primeros 4 o 5 niveles son de introducción al juego, que seguro no habrá llegado siquiera al Nivel 3 porque lo que menciona acerca de la falta de enemigos sólo es al comienzo. Las armas y el jefe que siempre aparece se torna repetitivo y el Botmatch es espectacular. Por último, cuando se refiere a los requerimientos no puede comparar los del Quake con los del Unreal, es lo mismo que compare Fade to Black con el Tomb Raider II, las fechas de realización y los avances tecnológicos que se tenían no eran los mismos, así que por favor, a la hora de evaluar tenga en cuenta todos los aspectos, no sólo lo que le dicen sus MB y su PC.

Ahora basta de comparaciones. Desde hace bastante tengo tres preguntas que me gustaría hacerles: 1) ¿Porqué cuando un juego, por ejemplo el MK4, sale en todas las consolas, la versión de PC es una fiel copia de la versión de Playstation, nada más que con soporte para 3Dfx? No existe una versión propia como la que se hace para el Nintendo 64. 2) ¿Se sabe algo acerca del FIFA 99, porque es obvio, al menos creo yo, que no se vá a terminar acá.

Gracias y saludos a la revista más espectacular de juegos para PC

Juan Pablo Mangieri
Colegiales - Capital Federal

1) En casos como los del Mortal Kombat 4, me parece que lo del soporte para 3Dfx es algo que mejora la calidad gráfica del juego de una manera impresionante, y que en Playstation no lo tenés. 2) Si, el FIFA 99 ya se está preparando. En este número podés ver un preview que te cuenta todos los detalles que se conocen por el momento.

¿EL CORREO ES UNA FARSA?

XTREME PC:

Mi nombre es Ramiro y me ví con la necesidad de decir que su revista no cumple las espectativas que yo esperaba, ya que comparada con otras se queda muy por detrás. Las soluciones son pésimamente comentadas, ya que intenté seguir las soluciones del Lands of Lore II y me trabé en el cementerio Dracoide.

El precio de la revista es un robo y me veo en la necesidad de compararla con la revista española Micromanía, que tiene el doble de páginas que ésta, con una impresión y calidad muy superiores y además por sólo $4,50 contiene 1 CD y a veces hasta 2 por el mismo precio.

También quiero decir que el Correo de Lectores para mí es todo un arreglo, porque no puede ser que tanta gente alabe lo que intenta ser una revista. A propósito, quería contestarle a Ariel Gentile quien dijo que el precio de esta revista es justo, yo no soy ningún richachón como él, y pienso comprar los próximos números para ver si tienen el valor de publicar mi carta. Es la única manera que despejen mis dudas de que el Correo es una farsa. No tengo nada más que decir, y el que esté en desacuerdo con ni carta y me lo quiera hacer saber, no tengo ningún problema en responderles.

Ramiro Paz
Capital Federal

La carta ha sido publicada para que veas que el Correo no es ninguna farsa, sino la opinión de la mayoría de nuestros lectores, aunque es bueno saber que hay gente que opina distinto que la mayoría. Tampoco es cuestión de andar entrando en una polémica, pero si no sabés es mi deber informarte que la revista Micromanía llega a la Argentina con una buena cantidad de meses de atraso, ya que es material que sobra en Europa, y viene a precios mucho más reducidos, y por supuesto, interesantes para el comprador de la revista, eso en el caso de que no le afecte tener información atrasada y vieja. Y creo que después de doce números no intentamos ser una revista, sino que somos una opción más (válida como cualquier otra) en el mercado de los juegos para PC.

DIAMOND STEALTH II G460

Me llamo Leonardo, soy de Banfield, y quiero hacerles una pregunta sobre la placa de video Diamond Stealth II G460. Ustedes en la revista N°10 dicen que la placa es compatible con D3D y Open-GL, pero no aclararon que la compatibilidad con Open-GL era en Windows NT, quisiera saber si hay alguna manera de usar Open-GL sobre Windows 98, por ejemplo con el Quake II y si la hay díganme la forma, o tendría que pasarme a Windows NT?

PD: La revista es excelente, si me pueden responder lo antes posible se los voy a agradecer mucho.

Leonardo
Bánfield

Diamond tiene prometido sacar próximamente un driver para Open-GL en Windows 95/98. Chequeá en esta dirección: http://www.diamondmm.com/products/drivers/driver-index.html para saber en que momento están disponibles.

UNA SANA COSTUMBRE

Estimados Xtremos:

Es la primera vez que me comunico con ustedes (algo que espero transformar en una sana costumbre si no molesta...). Así que vamos por partes:

La revista, como todos sabemos, no es perfecta. El principal defecto es que es demasiado corta. Esto me afecta personalmente, pues soy de los que se leen todo un numero de PC Gamer (sin duda la mejor revista internacional de juegos) en una hora y media (150 páginas, sacando toda publicidad, obvio). Se que en esto, como sucede con el bendito CD, hay un tema de costos. Sin embargo, espero que puedan crecer un poco más en poco tiempo, para que la alegría mensual de XTREME PC dure un poco más.

Lo que sí voy a hacer es felicitarlos por hacer una gran revista de juegos. No porque sea argentina (lo importante es que lo que se ofrece sea de calidad). No porque esté en castellano. Sí porque se trata este tema con PROFESIONALISMO y RESPETO, cualidades no tan comunes hoy en día. Debo admitir que nunca fuí un consumidor de revistas españolas. La redacción es deplorable, llegan desactualizadas y el CD lo arma Satanás en persona. ¡Te destruye la máquina!.

XTREME fue una sorpresa. Que una revista nacional considere tan siquiera mencionar E3 fue sorpresa. Las críticas honestas fueron sorpresa (aunque uno esté o no de acuerdo). Vayan entonces las felicitaciones por un trabajo bien hecho.

El correo es una de las mejores secciones.

Aunque haya gente que les pide que no impriman opiniones que dan o pueden dar lugar a discusión, yo les pediría humildemente que dejen todo como está. No sé qué edades tienen quienes leen y mandan cartas, pero yo con 24 años, recuerdo muy bien un tiempo en el que uno caía preso por emitir una opinión. Es ridículo pensar que uno puede hacer cambiar de opinión a otro mandando una carta. Ni hablar de imponer una opinión. Pero sí puede (y se le debe permitir en lo posible) expresar la suya. Y si no les gusta, deberían comprar esas revistas que lo único que publican son las soluciones, que de esas hay varias...

¿Qué les parece si todos los meses hacen un reto amable a los lectores animandolos a opinar sobre algun tema? Temas sobran: ¿Les gustó Unreal? ¿Por qué? ¿Qué opinan de que Quake Arena sea solo multiplayer? ¿Qué opinan de los juegos doblados en español (gallego)? Estos y otros temas son copados para debatir y podrían tener un lugarcito en la revista...

Las soluciones son otro tema para discutir. No quiero sonar agresivo pero no pude evitar reírme cuando Diego Vecino habla mal de un género como el 1POV (HABLO MAL DE QUAKE!!!!), se dijo fanático de los de estrategia y después... pidió trucos! (!!!???). Diego tiene derecho a su opinión, pero creo que enaltecer la estrategia y después pedir trucos (trampa) es cuestionable. ¿Qué pasa? ¿Todo tiene que ser facil? ¿Nadie explora? ¿Nadie piensa? La única forma de vencer en C&C Red Alert es usando la cabeza.

Es la única forma en la que tiene sentido jugar. Tal vez malinterprete la carta y lo que quería eran esos trucos para misiones secretas, pero si es lo que pienso creo que tener estos códigos es hacer trampa, otra forma de la corrupción de la que tanto nos quejamos. ¿Ustedes que piensan?

En cuanto al CD, la situacion es sencilla. 2 versiones, una con y otra sin CD. No entiendo porque tanto alboroto.(Aunque aquí tambien juegan los costos, ustedes sabrán...)

Ahora las preguntas: (no habrán pensado que se iban a salvar...) 1) ¿De dónde sacaron que Rogue Squadron es continuación de Shadows of the Empire? (!?) 2) ¿Cuándo habrá información sobre X WING: ALLIANCE y KLINGON HONOR GUARD en la revista? ¿y el IAF? 3) Acabo de migrar de Pentium 166 a Celeron 300, 32 Mb, WIN 98, DirectX 5.2 y últimos drivers pero mi Voodoo (Monster 3D) no está respondiendo. Hace unos cuadrados raros y no maneja bien algunas texturas con las que antes no había problema. También tengo una Viper V330, pero aunque el Riva es una masa, no es Voodoo... ¿Qué podrá ser? ¿Qué me aconsejan? Ayúdame XTREME PC, eres mi única esperanza... Ayúdame XTREMEPC, eres mi única esperanza... Ayúdame XTREMEPC, eres mi única esperanza... (chiste viejo...) 4) ¿Cuándo sale en las pampas la VIPER V550? ¿El TNT promete? (Mmmm... TNT...) 5) En la revista mencionan posibles incompatibilidades al tener una Soundblaster y una MX200. ¿De qué tipo? Estoy considerando la compra de la MX 200... Soundblaster LIVE! parece grossa pero Soporta AUREAL 3D? La mayoría de los juegos parecen soportar este sistema más que el DIRECTSound... ¿Qué recomiendan?

Me despido... a ver si termino de bajar el Secret Ops (Mmmm... juego gratis...)

Un abrazo.

Sebastian Riveros
overlord@movi.com.ar

1) Es la continuación natural de este juego, se podría decir. 2) Estamos reuniendo información, lo que pasa es que es muy difícil dejar contentos a todos con la cantidad de juegos que están por salir. 3) Fijáte si con el nuevo DirectX 6.0 se te soluciona el problema. 4) Yo creo que para el momento que estés leyendo esto ya la placa debería estar por nuestros pagos. Sí, el chip parece una excelente solución de 2D/3D. 5) Estamos por recibir información de la Sound Blaster LIVE!, no bien la tengamos vamos a comentar que nos parece.

F1 RACING DE UBISOFT

Sr. Editor y Director de la revista XTREME PC
Maximiliano Peñalver

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para expresar la indignación que provocó en mi persona la review del juego F1 Racing Simulator de Ubi Soft publicada en el número nueve de vuestra publicación.

Debo decir, sin embargo, que es esta la única queja seria que tengo para con una revista que personalmente me parece excelente. Aún así, la irresponsabilidad que a continuación haré notar, amerita de por sí la toma de medidas que en otro caso no hubiera dudado en tomar, tales son el envío de una carta documento formal solicitando la rectificación del artículo y la posterior (en caso de reticencia) denuncia ante la Secretaría de Comercio.

No deseo que se interprete el párrafo anterior como una expresión de abuso, amenaza o mala fé. Simplemente hago notar que somos tres las personas que estamos de acuerdo con las expresiones aquí vertidas y que los tres somos empleados jurídicos de ADELCO, por lo cual sentí la obligación moral de suscribir la presente.

Dado que casualmente los tres tenemos un hobby en común: Los videojuegos, tanto yo como uno de mis compañeros de trabajo hemos adquirido, sin ponernos de acuerdo para hacerlo, sendas copias del F1 de Ubi Soft, recibiendo ambos la misma desagradable sorpresa: El CD en el cuál se ha grabado el juego es de una calidad pésima, así como el proceso de grabación utilizado, provocando ésto serios contratiempos a la hora de cargar el juego. Muchas veces no había otra salida más que resetear la máquina, con el consabido riesgo que eso importa a los discos rígidos y al sistema en general. Este fallo se ha repetido en casi todas las máquinas donde éstos CD-ROMs fueron probados, descartando así una falla del hardware.

Es por esto que me ví llamado a hacer esta carta, mediante la cual debo expresar mi repudio ante una review, la cual se entiende no es publicidad, y que sin embargo destaca virtudes en un juego presentado al usuario en forma defectuosa, por lo menos en su versión argentina, responsabilidad de J.L. Broker S.A., sobre la cuál debió basarse su review, dado que ésa es la versión que se vende oficialmente en nuestro país.

Nuestra primera y lógica reacción al releer su review con la versión final del juego en nuestras manos fue creer en su buena fé y suponer que por una cuestión de tiempo la misma se había basado en la edición importada de dicho programa: Esto sin embargo es un acto, cuando menos, irresponsable.

Hago notar que no critico la valoración del programa como tal, el cual es espectacular y no podría estar más de acuerdo con el puntaje otorgado. A su vez ese no es un tema sobre el que opinaría aunque no estuviera de acuerdo. Lo que aquí critico es que hayan omitido advertir al consumidor sobre las fallas de este producto. Quiero pensar que para valorar los juegos que salen al mercado tienen en cuenta todos los aspectos, no sólo el programa en abstracto sino también precio, presentación y las eventuales fallas de fucionamiento que puedan tener.

Finalmente, solicitarles humildemente publiquen la presente a la brevedad o en su defecto expongan la evidente falencia que el juego presenta, para así evitar que otros consumidores compren este juego sólo para sentirse estafados y tener que realizae engorrosas peticiones en los comercios del ramo, siempre reticentes a cambiar estos productos o devolver el dinero.

También deseo recalcar que esta carta ha obedecido a una motivación personal y que de ningún modo la escribo en nombre de la Asociación que tan orgullosamente represento. Espero no verme en la obligación de hacerlo.

Desde ya enhorabuena por su tan cuidada publicación y animarlos a que sigan presentando una guía confiable y sólida para los compradores de software de entretenimiento.

Atentamente:

Facundo Mamone
DNI 25.142.280

Nosotros entendemos la bronca que puede ocasionar los defectos en la fabricación de los CD, pero lamentablemente no podemos hacer nada al respecto, ya que ese es un problema de las partidas de los CD, y los productos que se entregaron en la Editorial para hacer los reviews no tenían ningún inconveniente. Así que como podrán imaginarse, es imposible para nosotros preveer si la manufacturación de los CD que llegan a los usuarios pueden tener defectos de fabricación.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: XTREME PC Correo de Lectores - Hipólito Yrigoyen 3718 5to piso (1208) - Capital Federal
E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Noviembre será el mes en el que seguramente la mayoría de los juegos que más esperamos finalmente vean la luz, y como siempre el equipo de XTREME PC ya está trabajando a pleno para brindarte toda la información. En nuestro próximo número además del informe especial sobre uno de los juegos que más intriga a nuestros lectores, nada más ni nada menos (de pie por favor) que Indiana Jones & the Infernal Machine, un título que ya tiene el éxito asegurado por la mera presencia de su protagonista, pero ¿Estará LucasArts y esta producción a la altura de las circunstancias? Nuestra opinión, el próximo mes. Además no te podés perder los veredictos finales sobre Need for Speed 3, Independence War y con suerte (crucemos los dedos) Half-Life, que según nuestros informantes, su aparición sería inminente. El mes que viene estén atentos a las bases para la 1ra Selección anual de premios XTREME a los mejores juegos del año. Donde, como no podía ser de otra manera, ustedes nuestros queridos lectores podrán participar, seleccionar y premiar a los mejores (y de paso algunos afortunados se llevarán excelentes premios a sus hogares por sus votaciones). Pero como les dijimos anteriormente, las bases en el próximo número. ¡Hasta la próxima!

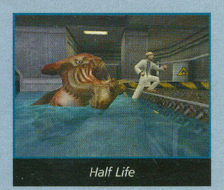
Previews

- Homeworld
- Aliens Vs. Predator
- Giants
- Esoteria
- Oddworld: Abe's Exoddus
- Total Annihilation: Kingdoms
- Y todas las novedades...


Esoteria

Reviews

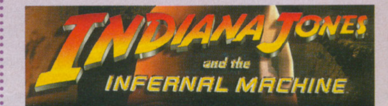
- Half Life
- NHL 99
- Need for Speed III
- Motocross Madness
- Independence War
- People's General
- Israeli Air Force
- Y los últimos lanzamientos...


Half Life

Además...

- Hardware: Los últimos accesorios analizados por nuestros especialistas.
- Nueva sección: Juego Extendido
- Correo de Lectores
- Soluciones: La tercera parte de la guía del Commandos: Behind Enemy Lines, la guía estratégica de Hardwar y todos los trucos.
- Y las secciones clásicas...





Es increíble, pero LucasArts siempre se guarda debajo de la manga una carta ganadora para todo género y para cualquier situación. Y como si la licencia de Star Wars no fuera suficiente (en este momento hay más de 3 juegos en preparación basados en las películas anteriores y no nos queremos imaginar los que saldrán basados en la próxima trilogía), el Sr. Lucas posee a Indiana Jones. ¿Y qué mejor que Indy para intentar desbancar del trono a nuestra heroína favorita, Lara Croft en su propio terreno?. Sin dudas será una pelea de titanes de la que nuestros lectores no se perderán detalle, ya que el destacado del próximo mes será un informe completo sobre todo lo que promete ser la mejor aventura que Indiana emprendiera en una computadora en toda su historia. Preparen los baberos y aunque sea soporten la ansiedad hasta el mes que viene con esta foto EXCLUSIVA que la gente de LucasArts nos envió...

